THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM

GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH 11.2012 | 108

20 NĂM THẾ GIỚI VI TÍNH - PCWORLD VN

BORDERLANDS 2
Trở lại Pandora

PES 2013
Siêu sao bóng đá

BẢO HỘ CÔNG

TR. 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

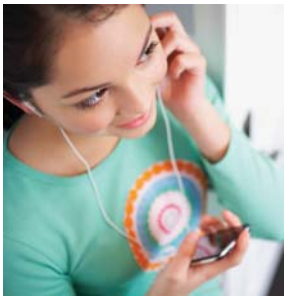
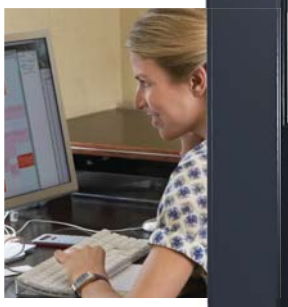
DISHONORED

CHUYỆN CỔ TÍCH mang tên "Taipei Assassins"

Starcraft II: Đối phó với các chiến thuật khai cuộc kinh điển

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
11>
9 771859 183039

Với APC Back-UPS, trải nghiệm kỹ thuật số của bạn tiếp tục...dù điện nguồn gián đoạn.

BẢO HÀNH
1 ĐỔI 1

Bảo vệ thông minh cho thiết bị điện tử và điện toán cá nhân.

Dự phòng điện nguồn đáng tin cậy 24/7 giúp nâng cao mức độ sẵn sàng

Dù bạn đang thu lại những chương trình truyền hình hoặc những bộ phim bạn yêu thích, cập nhật và chia sẻ trạng thái trên Facebook, chơi game trực tuyến hoặc mua hàng trên mạng, bạn phụ thuộc vào các thiết bị điện tử gia đình và máy tính cá nhân mọi lúc, mỗi ngày. Đó chính là lí do vì sao APC đã thiết kế ra các giải pháp lưu điện chuyên nghiệp nhằm giúp bạn bảo vệ và nâng cao mức độ sẵn sàng cũng như khả năng kết nối của các thiết bị bạn cần cho cuộc sống hàng ngày.

Sự bảo vệ được đảm bảo ở hai cấp độ

Bất cứ khi nào điện nguồn gián đoạn, các dòng Back-UPS Pro ngay lập tức vào việc. Chúng lập tức chuyển các thiết bị cá nhân và tại gia của bạn sang chế độ dùng nguồn dự phòng, cho phép bạn tiếp tục các công việc và các trải nghiệm trực tuyến trong một khoảng thời gian nhất định hoặc tắt an toàn các hệ thống thiết bị, nhờ đó bạn không bị mất những dữ liệu quý giá như ảnh kỹ thuật số, các file media và các trò chơi đang dở. Chúng cũng có chức năng chống sét để bảo vệ các thiết bị điện tử, máy tính và dữ liệu khỏi những nguy hại do nguồn điện kém ổn định và đột ngột tăng áp, thậm chí cả nguy hại do sét gây ra. Do đó, hãy trang bị cho mình khả năng bảo vệ ở hai cấp độ với các dòng APC Back-UPS Pro mới nhất!

Đảm bảo sử dụng năng lượng hiệu quả cho những hoạt động cần thiết

APC Back - UPS Pro của chúng tôi bảo vệ thiết bị tại các văn phòng tại gia, phong cách sống kỹ thuật số và các ứng dụng đa phương tiện tại nhà, máy tính để bàn và xách tay, và các ứng dụng chơi game. Và giờ đây, với các dòng Back-UPS chuyên nghiệp sử dụng năng lượng hiệu quả nhằm giúp giảm chi phí sử dụng điện thông qua các khe cắm tiết kiệm điện và khả năng quản lý trung tâm cho phép giảm cấp nguồn hoặc tắt các thiết bị nhàn rỗi, bạn có thể thực hành tiết kiệm thật sự với bất cứ ứng dụng nào bạn đang bảo vệ. APC Back - UPS Pro chính là giải pháp đảm bảo sử dụng năng lượng hiệu quả bạn cần để bảo vệ kết nối và trải nghiệm trực tuyến khỏi những nguy hại của nguồn điện không ổn định cũng như giảm thiểu lãng phí điện.

- Thời gian cấp điện dự phòng lên tới 3 giờ và hỗ trợ cùn lúc tối đa 5 máy tính và thiết bị ngoại vi (540 W đối với dòng Back-UPS Pro 900VA, 720 W đối với dòng Back-UPS Pro 1200 VA và 865 W đối với dòng Back-UPS Pro 1500 VA)
- Phần mềm PowerChute®3.0 kiểm soát quản lý năng lượng chẩn đoán và quản lý phát thải carcon.
- Màn hình LCD hiển thị thời gian thực cho trên 20 chỉ số sử dụng năng lương và các điều kiện dự phòng bằng ắc quy.
- Chế độ bảo hành 1 đổi 1

Hãy đặt hàng ngay trước 31/10/2012 để sở hữu APC Back - UPS Pro và tận hưởng nhiều ưu đãi. Gọi 1201 1101 hoặc email: asetech@apcc.com để đặt hàng.

1. Mua 7 tặng 1 đối với BR900GI.
2. Đăng ký thông tin để có cơ hội trúng thưởng điện thoại thông minh Samsung Galaxy SIII.
Truy cập www.apc.com/promo, nhập vào keycode 46228Y để đăng ký thông tin.

APC™
by Schneider Electric

Sản phẩm APC Back-UPS Pro được phân phối bởi:
DIGIWORLD: (08) 3929 0059 / (04) 3537 6888 **INGRAM MICRO:** (08) 6291 2770 / (04) 3944 7731 **VIETTEL:** (08) 6264 5797 / (04) 6266 1059

©2012 Schneider Electric Industries SAS, All Rights Reserved. Schneider Electric, APC, Back-UPS, and Legendary Reliability are owned by Schneider Electric, or its affiliated companies in the United States and other countries.
* Terms & Conditions apply.

BINGO THẾ HỆ 2

CHƠI VUI MAY MẮN

XẢ TRESS NHẸ NHÀNG, TRÚNG THƯỞNG DỄ DÀNG

Bingo 2 cũng giống như phiên bản trước, là mini game trên trang chủ hỗ trợ tựa game nổi tiếng Đột Kích. Đây sẽ là một cổng game của VTC Game mà ở đó, game thủ có thể tham gia rất nhiều mini game hấp dẫn. Khi tham gia cổng game Bingo 2, game thủ không chỉ nhận thưởng Vcoin có thể sử dụng cho tất cả các dịch vụ của VTC Game như Audition, FIFA Online 2… mà còn có cơ hội sở hữu những báu vật giá trị ingame Đột Kích. Cả hai phiên bản Bingo 1 và Bingo 2 đều có đặc điểm chung là một sân chơi nhỏ giúp thư giãn, mang tính giải trí cao. Không chỉ vậy, những phần thưởng mà người chơi có thể nhận được nếu may mắn đều hết sức hấp dẫn.

Luật chơi đơn giản, dễ chơi dễ trúng, Bingo 2 chính thức ra mắt vào 19/10/2012 trên website bingo.go.vn thay thế cho phiên bản Bingo cũ.

TIẾP TỤC THỬ VẬN MAY, TẠI SAO KHÔNG?

Các phần thưởng hấp dẫn khi tham gia chơi game sẽ kích thích sự hưng phấn của mọi game thủ, không những chỉ được tiêu khiển, mà đã chơi là ắt có thưởng. Tham gia mini game "Cần gạt Bingo", với mỗi lần gạt (trị giá 60 Vcoin), các game thủ sẽ đạt được tối thiểu 20 Vcoin. Tức là dù không may mắn trong lần gạt đó, người chơi cũng không sợ "mất trắng". Còn nếu vận may "mỉm cười", người chơi sẽ không chỉ có được một lượng Vcoin khổng lồ mà còn có thể là chủ sở hữu của những phần thưởng giá trị như Iphone 4S, Ipad, Apple Macbook Pro, hay "khủng" hơn là ôtô KIA NEW MORNING. Đặc biệt, số Vcoin đạt được trong Bingo 2 không chỉ giới hạn sử dụng trong game Đột Kích mà còn cả các game phong phú khác như Audition, FIFA Online 2, Thần Chiến… Như vậy, cơ hội làm giàu chỉ còn nằm trong tầm tay!

Ngoài ra, người chơi còn có thể thử vận may và khả năng phán đoán của mình qua mini game "FPS Bingo". Game mô phỏng một trận thi đấu trong game Đột Kích ở chế độ đấu đội với 2 phe là BL và GR. Mini game đòi hỏi sự quyết đoán, liều lĩnh, biết lựa chọn và phán đoán đúng đắn cộng thêm một chút may mắn. Đó là những yếu tố cốt lõi để trở thành một đại gia trong "Đột Kích Bingo".

Điểm hấp dẫn của Bingo 2 chính là các phần thưởng trong game đều là Vcoin nên Bingo 2 phù hợp với mọi đối tượng người chơi. Chỉ cần có tài khoản ebank là có thể đăng nhập tham gia trải nghiệm cùng phiên bản mới này.

Để trải nghiệm những game mini mới theo phong cách rất lạ và độc đáo, các bạn có thể tham gia chơi game tại địa chỉ *http://bingo.go.vn.*

VY TY

> Sau những giờ đấu căng thẳng, game thủ có thể xả stress bằng cách quay số nhẹ nhàng và biết đâu tìm được Vcoin hay vật phẩm mới để hỗ trợ, trang bị cho nhân vật của mình trong game.

Thử vận may với "Cần gạt Bingo"

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Mini Game Flash

PHÁT TRIỂN
VTC Game

NGÀY PHÁT HÀNH
19/10/2012

THẾ GIỚI game

THÁNG 11.2012 - SỐ 108

MỤC LỤC

47 DISHONORED
BẢO HỘ CÔNG

GIỚI THIỆU

22 **Nóng hổi mới ra lò**

25 **BORDERLANDS 2** - Trở lại Pandora

28 **DYNAMITE JACK** - Vượt ngục

30 **F1: 2012** - Đường đua rực lửa

32 **GARSHARP: TEMPLE OF THE DRAGON** - Thờ Rồng

33 **DUNGEON LORDS MMXII** - Giải cứu vương quốc

34 **KRATER: SHADOWS OVER SOLSIDE** - Phiêu bạt vùng đất hứa

36 **UNMECHANICAL** - Chú robot lạc bầy

38 **PLANETS UNDER ATTACK** - Chiến tranh liên hành tinh

40 **STARVOID** - Cuộc chiến không cân sức

42 **CRASH TIME 5:** Undercover - Cớm chìm tăng tốc

43 **GAME OF THRONES** - Trò chơi vương quyền

46 **TONY HAWKS PRO SKATER HD** - Đấu trường ván trượt

50 **I AM WEAPON** - Tôi là vũ khí

51 **TRYST** - Chiến sự Ishtonia

53 **PES 2013** - Siêu sao bóng đá

55 **NHỮNG TỰ GAME iOS HAY NHẤT** tháng 10/12

56 **JAZZ: TRUMP'S JOURNEY** - Ước mơ vươn tới ngôi sao

60 **HORN** - Chuyến phiêu lưu kì thú

61 **POKEMON BLACK/ WHITE 2** - Cuộc chiến Unova

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin trong nước

6 Trò chuyện với nhà phát triển game thuần Việt B-Kool

8 Thể thao điện tử: Game cần thêm giấy chứng nhận

10 Bộ cờ bàn của một người đã từ bỏ ngành game

GAME & NGHỆ THUẬT

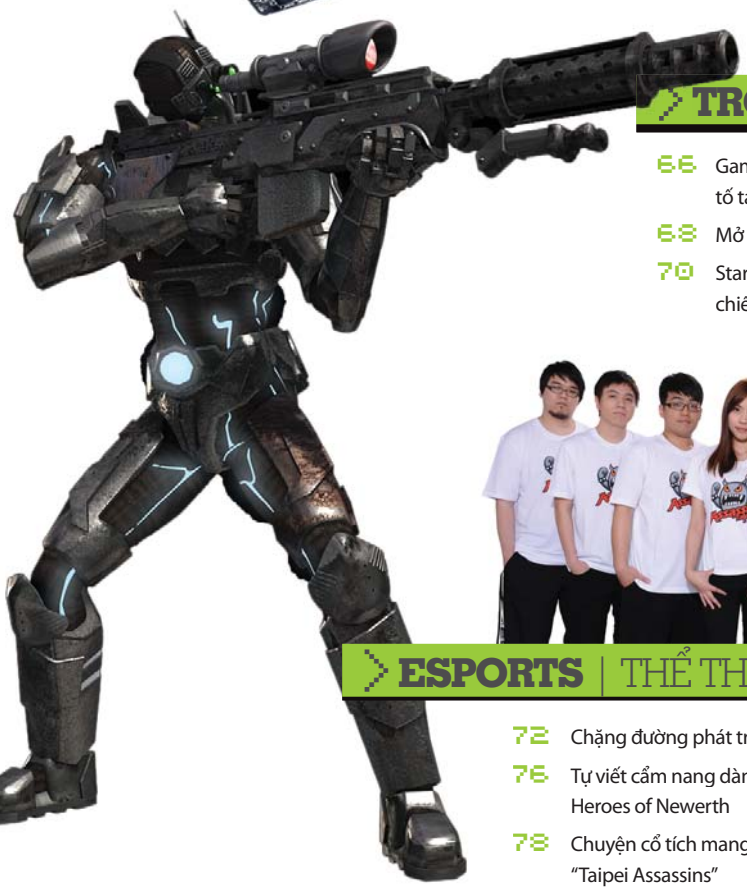
12 Hồng Quế đọ dáng cùng Quế Vân trong cosplay tháng 10
14 Sorim Story - Bảo bối cổ xưa
16 The Possession - Đánh cắp linh hồn
17 Khách sạn huyền bí Transylvania
18 Làng nhạc game tháng qua

SẮP PHÁT HÀNH

19 Game mới trong tháng tới

PHẦN CỨNG

62 "Soi" 2 bo mạch chủ nền Intel mới nhất
64 HyPerX Predator và G.Skill Ripjaws "đọ sức" cùng game



TRỢ GIÚP

66 Game chiến lược và những yếu tố tạo thành
68 Mở rộng cuộc chơi Skyrim
70 Starcraft II: Cách đối phó với các chiến thuật khai cuộc kinh điển

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

72 Chặng đường phát triển của Heroes of Newerth
76 Tự viết cẩm nang dành cho người chơi trong Heroes of Newerth
78 Chuyện cổ tích mang tên "Taipei Assassins"

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tường Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
quangcao@pcworld.com.vn
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
anhcn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
vyndn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Hà Nội và khu vực phía Bắc:
phathanh.hn@pcworld.com.vn
TP.HCM và khu vực phía Nam:
phathanh@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3538 0001

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ thông tin - Truyền thông
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

TIN GAME TRONG NƯỚC

TIN GAME NỔI BẬT

LÀNG GAME VIỆT CHIA SẺ NIỀM VUI TRUNG THU VỚI TRẺ EM NGHÈO VÀ BỆNH NHI

Cộng đồng game thủ Dragonica đã tham gia chương trình "Vầng trăng yêu thương" do Báo Tuổi Trẻ cùng Bệnh viện Truyền máu và Huyết học TP.HCM tổ chức. Đại diện game thủ đã tặng 70.000 phần quà cho các bệnh nhi.

Ngoài ra nhà phát hành game SSGroup đã trực tiếp xuống xã Bình Minh, huyện Bù Đăng tỉnh Bình Phước, trong khuôn khổ chương trình "Cho em 1 vé về tuổi thơ", để trao tặng 150 phần quà cho trẻ em nghèo trong dịp lễ tết Trung Thu.

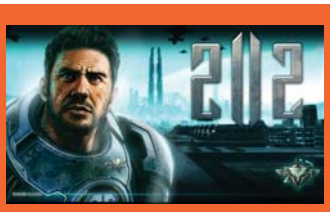
NGƯỜI MẪU HỒNG QUẾ ĐẶT CHÂN VÀO LÀNG GIẢI TRÍ GAME

Trịnh Hồng Quế, người mẫu 18 tuổi chính thức trở thành đại sứ cho Soha Game, sau chương trình tuyển chọn "Đi tìm đại sứ" do công ty này tổ chức. Cô sẽ làm đại sứ cho webgame sắp ra mắt của Soha - Hỗn Thế.

SAIGON JOKERS NGẪNG CAO ĐẦU VỀ NƯỚC

Saigon Jokers trở thành đại diện duy nhất của khu vực Đông Nam Á tham gia giải vô địch thế giới League of Legends Season 2 tại Los Angeles, Hoa Kỳ. Do còn thiếu kinh nghiệm thi đấu tại các giải đấu lớn, đoàn Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam đành ra về sớm với thành tích 1 thắng và 2 thua, xếp thứ 9 trên tổng số 12 đội tham gia.

Đoàn Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam được Bộ trưởng Bộ thông tin và Truyền thông, chủ tịch Hội Truyền thông số Việt Nam, trưởng đoàn Thể thao Điện tử Việt Nam, ông Lê Doãn Hợp, và ông Lê Thống Nhất, phó giám đốc VTC Online dẫn đầu.



EMOBI GAMES TUYÊN BỐ TỰ PHÁT HÀNH 2112

Đại diện Emobi Games công bố hãng sẽ tự tay phát hành trò chơi thứ hai của mình thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực trực tuyến (MMORTS) mang tên 2112. Thông tin này càng khẳng định ý muốn gia nhập vào hàng ngũ các nhà phát hành game tại Việt Nam của Emobi Games. 2112 dự kiến sẽ phát hành vào ngày 21/12.

VEC 2012 HOÀN TẤT VÒNG LOẠI TẠI 3 MIỀN

Vòng thi đấu loại của Giải vô địch thể thao điện tử Việt Nam (VEC 2012) được tổ chức tại TP HCM, Đà Nẵng, Hải Phòng và Hà Nội đã diễn ra với kết quả là những vận động viên xuất sắc nhất đã được tuyển chọn. Vòng chung kết VEC 2012 sẽ diễn ra vào 27/10 tại Hà Nội.

THIÊN LONG BÁT BỘ TỔ CHỨC GIẢI ĐẤU 1 TỶ ĐỒNG

Nhà phát hành FPT Online chính thức khởi tranh giải đấu Bang Hội Đại Chiến 2012 trong trò chơi trực tuyến Thiên Long Bát Bộ vào ngày 22/10. Giải đấu sẽ diễn ra theo hình thức đấu loại trực tiếp với nhiều hình thức thi đấu như so tài đào khoáng, chiến đấu, giành cờ, chiếm lô cốt… Tổng giải thưởng lên đến 1 tỷ đồng.

GAME ONLINE 3D BÙNG PHÁT TRONG THÁNG 10

Mặc dù webgame vẫn "tung hoành" trên thị trường game Việt, nhưng một số nhà phát hành đã bắt đầu rục rịch triển khai các trò chơi trực tuyến máy trạm (client), sở hữu hình ảnh 3D và dung lượng thấp.

Bá Đao là phiên bản Việt của Sáng Thế Tiên Duyên, webgame nhập vai bối cảnh thần thoại Trung Quốc. Bang Bang Online thuộc thể loại webgame casual đối kháng không theo lượt. Ngũ Long Truyền Kỳ là game cài đặt có hỗ trợ phiên bản trình duyệt phong cách kiếm hiệp. Thần Điêu Đại Hiệp là webgame RPG đánh theo lượt được dựa theo cốt truyện kiếm hiệp Kim Dung. Nhị Chiến Phong Thần, webgame chiến thuật đề tài chiến tranh thế giới lần thứ II. Hiệp Nghĩa Thế Giới thuộc thể loại webgame MMORPG, lấy bối cảnh thời Minh, tập trung khai thác các nhân vật văn sĩ của Kim Dung. Hỗn Thế là webgame mới của Soha Game, game quy tụ nhiều nhân vật anh hùng đến từ nhiều thể loại khác nhau, truyện tranh, kiếm hiệp, thần thoại, giả tưởng. Ngoài ra, game thủ còn có dịp đối đầu với những vị thần Á-Âu trong truyền thuyết.

GAME ONLINE CÀI ĐẶT THỬ NGHIỆM TRONG THÁNG 10

BKOOL

B-Kool là sản phẩm thuộc thể loại game 3D dancing, được FPT Online sản xuất và phát triển từ năm 2010 và đã gặt hái được thành công đầu tiên với giải thưởng Sao Khuê 2012. Giai đoạn thử nghiệm Alpha Test diễn ra từ ngày 12/10.

Trang chủ: http://kool.gate.vn

ĐẤU TRƯỜNG ROBOT

Đấu Trường Robot có tên gọi Cosmic Break do Cyber Step (Nhật Bản) sản xuất và DzoGame phát hành tại Việt Nam. Game thuộc thể loại đối kháng, cho người chơi sở hữu một chú robot và hoàn toàn có quyền tùy chỉnh hình dáng, trang bị thêm vũ khí, vật phẩm đặc biệt... Có 4 loại robot để game thủ lựa chọn là: Air, Land, Artillery và Support. Với mỗi loại sẽ có điểm mạnh và điểm yếu riêng.

Trang chủ: http://robot.dzogame.com/

MỘNG TAM QUỐC

Mộng Tam Quốc lấy bối cảnh là cuộc giao tranh ba nước Ngụy, Thục, Ngô thời Đông Hán với trận Xích Bích nổi danh. Trò chơi thuộc thể loại MOBA với lối chơi giống DotA, cho phép game thủ lựa chọn các loại danh tướng thời Tam Quốc như Lưu Bị, Lữ Bố, Đổng Trác, Viên Thiệu, Triệu Vân, Quan Vũ…
Trò chơi dự kiến ra mắt trong tháng 10.

Trang chủ: http://3q.com.vn

GAME ONLINE DI ĐỘNG THỬ NGHIỆM TRONG THÁNG 10

TÌNH KIẾM

Trò chơi đã tiêu tốn của nhà phát triển hơn 2 năm để hoàn thành. Game có chủ đề kiếm hiệp với gameplay màn hình ngang, đồ họa sắc nét, được thiết kế phù hợp với thiết kế của iPhone, iPad và iPod.

TRÒ CHUYỆN VỚI NHÀ PHÁT TRIỂN GAME THUẦN VIỆT B-KOOL

Game âm nhạc vũ đạo B-Kool sau khi nhận giải Sao Khuê 2012 đã mở cửa thử nghiệm Closed Beta trong tháng 10/2012. TGVT-Thế Giới Game đã trao đổi với Ngô Minh Quân, giám đốc game studio FPT Online về dự án này.

Các trang phục thuần Việt

Đội ngũ phát triển game B - Kool

DỰ ÁN B-KOOL ĐƯỢC KHỞI PHÁT TỪ TRONG FPT ONLINE RA SAO?

Ý tưởng phát triển game thuần Việt được ban lãnh đạo FPT Online nhen nhóm từ tháng 9/2009 khi phong trào đầu tư làm game thuần Việt bắt đầu phát triển. Tại thời điểm đó, sản xuất game online vẫn là một khái niệm rất mới mẻ ở Việt Nam khi chưa có sản phẩm nào ra mắt trên thị trường, chính vì vậy Game studio của FPT Online cũng bắt đầu phát triển B-Kool từ con số 0. Tuy nhiên, đến nay đội ngũ game studio của FPT Online đã có đủ các kỹ năng cần thiết để phát triển sản phẩm B-Kool.

ĐỂ TRỞ THÀNH GAME ÂM NHẠC VŨ ĐẠO 3D THUẦN VIỆT ĐẦU TIÊN, B-KOOL ĐÃ PHẢI TRẢI QUA NHỮNG KHÓ KHĂN VÀ THỬ THÁCH VỀ MẶT NỘI DUNG, CŨNG NHƯ CÔNG NGHỆ SẢN XUẤT GAME?

Dự án phát triển một game online (MMO) đồ họa 3D đòi hỏi khối lượng ý tưởng, kỹ thuật, mỹ thuật cao. Chính vì vậy đội ngũ phát triển game B-Kool đã gặp rất nhiều khó khăn trong thời gian qua. Trong đó khó khăn nhất có thể kể đến là việc tìm kiếm nhân lực chất lượng cao. Một game online cần rất nhiều thành phần nhân sự khác nhau như programmer, game designer, concept artist, 3D modeler, animator, tester. Chính vì vậy, để xây dựng được một đội ngũ hoàn chỉnh, có trình độ cao trong mỗi lĩnh vực là điều không đơn giản ở Việt Nam.

Trang phục bánh tét

CÒN NHỮNG HÌNH ẢNH TRONG GAME CÓ GÌ MỚI, THƯA ÔNG?

Về phong cách, đồ họa trong B-Kool, chúng tôi đã sưu tầm từ rất nhiều địa danh nổi tiếng ở Việt Nam như chợ Bến Thành, Hồ Gươm, phố cổ Hội An… và được thiết kế với nhiều nét khá vui nhộn, đặc sắc phù hợp với giới trẻ nhưng cũng đậm chất Việt Nam. Ngoài ra một số sân khấu cũng lấy ý tưởng từ các game show khá "hot" hiện nay như sân khấu B-Kool's Got Tài Lẻ. Quần áo trang phục của nhân vật có nhiều bộ mang phong cách cổ truyền Việt Nam như áo dài khăn đóng, bánh tét, khăn rằn Nam bộ…

Khi so sánh với các sản phẩm cùng loại của nước ngoài về chất lượng đồ họa, B-Kool được nhiều game thủ và một số trang web uy tín về game đánh giá khá tích cực.

ĐƯỢC BIẾT ĐỘI NGŨ SẢN XUẤT GAME ĐÃ CÓ MỘT THỜI GIAN

Giao diện Shop Thẻ bài

KHÁ DÀI ĐỂ PHÁT TRIỂN SẢN PHẨM, ÔNG CÓ CHO RẰNG NHÀ PHÁT HÀNH ĐÃ QUÁ CẨN THẬN?

Từ khi lên ý tưởng đến lúc hoàn thành B-Kool kéo dài 3 năm, khoảng thời gian này không phải là ngắn, nhưng cũng không phải là quá dài đối với một game online đồ họa 3D, đặc biệt là khi chúng tôi phải bắt đầu từ số 0. Tất nhiên cũng không sai khi nói FPT Online đã rất thận trọng đối với B-Kool, vì chúng tôi xác định rõ là phải phát triển sản phẩm hoàn hảo nhất rồi mới đưa ra thị trường, tránh đưa sản phẩm kém chất lượng tới tay người chơ,

SẢN PHẨM GAME VŨ ĐẠO KHÔNG CÒN MỚI MẺ ĐỐI VỚI NGƯỜI CHƠI VIỆT NAM, VẬY B-KOOL ĐÃ PHÁT TRIỂN NHỮNG TÍNH NĂNG MỚI NÀO ĐỂ CÓ THỂ THU HÚT ĐƯỢC NGƯỜI CHƠI MỚI?

Trong quá trình thiết kế B-Kool, chúng tôi luôn cố gắng cân bằng giữa ý tưởng sáng tạo mới lạ và mức độ khả thi, cũng như chú ý tới thói quen chơi game của người chơi Việt Nam. Trước tiên phải kể đến đồ họa thân thiện với game thủ Việt Nam, ngoài ra B-Kool còn có nhiều tính năng, cách chơi khác lạ như các thẻ bài tuyệt chiêu tượng trưng cho các động tác nhảy Breakdance mạnh mẽ, các chế độ chơi lướt phím theo nhịp,…

B-KOOL ĐƯỢC COI LÀ CÓ NỘI DUNG THUẦN VIỆT, SẢN PHẨM NÀY CÓ YẾU TỐ "NGOẠI" NÀO KHÔNG, THƯA ÔNG?

Chúng tôi thực ra không đặt nặng vấn đề này có "thuần Việt" hay không, mà tập trung vào việc tạo ra một trải nghiệm hiện đại, vui nhộn để phù hợp với giới trẻ Việt Nam hiện nay.

Thực chất trong thời gian đầu, FPT Online có hợp tác với một số chuyên gia nước ngoài để họ hỗ trợ thiết kế tính năng cũng như định hướng mỹ thuật. Tuy nhiên sau một thời gian, nhận thấy ý tưởng và phong cách của họ không phù hợp với thị trường Việt Nam. Chính vì vậy, có thể nói rằng gần như toàn bộ những phần việc để phát triển sản phẩm B-Kool đều do công sức và sáng tạo của đội ngũ người Việt, và chúng tôi rất tự hào về điều đó.

VỚI SẢN PHẨM MỚI NÀY, FPT ONLINE ĐÃ VÀ ĐANG MUỐN TIẾN XA HƠN NỮA TRÊN THỊ TRƯỜNG GAME VIỆT NAM?

Hiện tại là quá sớm để khẳng định được sự thành công về thương mại của B-Kool, tuy nhiên qua những phản hồi tích cực của game thủ dành cho B-Kool trong đợt Alpha Test lần 1, chúng tôi tin rằng B-Kool sẽ trở thành một lựa chọn hấp dẫn cho game thủ bên cạnh những game nhập ngoại. Xa hơn nữa, chúng tôi có thể tiếp tục phát triển thêm nhiều sản phẩm game online chất lượng cao để phục vụ game thủ nước nhà.

XIN CẢM ƠN ÔNG VỀ CUỘC PHỎNG VẤN THÚ VỊ NÀY!

LÊ QUÂN

Nguyễn Thu Sương
Nhân viên văn phòng

Mình thấy giao diện game này rất đẹp, tuy trong phần tạo nhân vật, B-Kool có phong cách thiết kế như của một số game âm nhạc khác. Thế nhưng B-Kool vẫn cho phép người chơi tạo nên cá tính riêng cho mình bằng hàng loạt bộ trang phục từ thời trang cho đến cả…lập dị. Điều mình thấy hay và khá bất ngờ ở game này là có cả bộ trang phục của các nhân vật Iron man, chiến binh Sparta, Tàu pảy pảy và cả chiếc khăn rằn, áo bà ba Nam Bộ nữa. Chính sự đa dạng về trang phục này khiến cho nhân vật của người chơi có những bộ trang phục không đụng hàng.

Nguyễn Hữu Anh Đức
game thủ

Sau khi test thử sản phẩm B-Kool, mình thấy game này có giao diện thân thiện với người chơi và dễ nắm bắt. Ngoài những chế độ nhảy thông thường như những MMO âm nhạc khác, điều làm mình thấy thú vị nhất là B-Kool có thêm kiểu nhảy xúc xắc, kiểu nhảy này làm những người tham gia thích thú hơn. Một điều mình thấy sự sáng tạo ở B-Kool đó là người chơi được tự lựa chọn cú nhảy biểu diễn (finish move), tính năng này mình chưa thấy sản phẩm nào có được. Tuy nhiên, B-Kool cần khắc phục ở tốc độ phát bài hát có phần nhanh hơn so với một số sản phẩm game âm nhạc khác, ngoài ra việc canh khoảng cách nhịp trong mỗi bài hát vẫn còn tạo cảm giác chưa chính xác so với màn hình hiển thị.

Phạm Trường Giang
phụ trách bộ phận webgame, FPT Online

Tôi đánh giá cao những nỗ lực của tập thể Studio FPT để phát triển sản phẩm game B-Kool mang tính thuần Việt. Tuy nhiên, là một người gắn bó với game nhiều năm, tôi thấy rằng sự cạnh tranh của B-Kool với các game nhảy khác mà điển hình là Audition là rất khó khăn. Như chúng ta đã biết, Audition đã phát hành cách đây rất lâu, chính vì vậy các game nhảy khác cũng rất khó cạnh tranh với tựa game này. Sự khác biệt ở đây không phải là tính năng hay chất lượng của game, mà nằm ở chỗ thị hiếu của game thủ thể loại game nhảy là rất thích những bộ trang phục, phụ kiện để trang bị cho nhân vật của mình, chính vì vậy game nào càng ra đời sớm thì sẽ càng có điều kiện để cập nhật nhiều bộ trang phục hơn. Điều đó có nghĩa là những tựa game phát triển trước thì sẽ có cộng đồng đông hơn và người chơi mới tất nhiên sẽ thích những game có cộng đồng lớn, ngay cả Audition 2 cũng có rất ít người chơi. Vì vậy, ngoài những tính năng mới mà B-Kool đã mang lại cho người chơi, tôi nghĩ rằng bộ phận phát triển game cần phải xây dựng cộng đồng, nếu làm tốt được điều này, tôi tin rằng sản phẩm B-Kool sẽ thành công.

HotgameShop.Net
Địa chỉ tại HN:
Shop 1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
Shop 2: 150 Nguyễn Trái - Thanh Xuân - HN
Tel: 0975.44.88.68
Shop 3: 17A - Phủ Doãn - Hoàn Kiếm - HN
Tel: 0963.041.660
Shop 4: 33 Hào Nam - Ba Đình - HN
Tel: 0936.663.000
Cho thuê game xịn PS Vita + PS3
Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:
* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS
Địa chỉ mua hàng tại HCM: 112 Hàn Hải Nguyên - Phường 8 - Quận 11 - TP HCM (0978.785.587 gặp Chung)

THỂ THAO ĐIỆN TỬ

MÔN THI ĐẤU CẦN THÊM GIẤY CHỨNG NHẬN

Vụ việc VTC Intecom bị cơ quan chức năng buộc tháo gỡ quảng cáo và ngừng tổ chức vòng chung kết giải e-Sports VEC 2012 khu vực phía Nam ngày 12/10/2012 vừa qua, đã làm bật lên một vấn đề. Đó là cộng đồng e-Sport Việt Nam cần nỗ lực hợp pháp hóa hoạt động thi đấu hơn.

QUA RỒI CÁI THỜI "XẬP XÍ, XẬP NGẦU"

Chỉ trong hơn 10 năm, Việt Nam từ một thị trường game online lậu bỗng chốc phát triển bùng nổ. Văn hóa game thay đổi đến chóng mặt. Game thủ chia tay với văn hóa "on LAN" (chơi game trên mạng cục bộ trong các tiệm Net) để hòa mình vào văn hóa chơi game "online" (chơi qua mạng Internet). Đến nay, game phát triển mạnh trên đa hệ máy đều có thể vận hành trực tuyến.

Vấn đề bản quyền cũng trở nên nóng hơn. Việc đặt máy chủ lậu không còn dễ dàng được nhà phát hành hay nhà phát triển hợp pháp của từng trò chơi chấp nhận. Chính cộng đồng người tiêu dùng game cũng không chấp nhận chuyện đó vì họ không tin vào chất lượng dịch vụ của các trò chơi chưa được cấp phép. Không có gì lạ khi các cơ quan chức năng kiểm tra cấp phép của bất kỳ trò chơi nào. Việc quản lý trò chơi điện tử cần được thực hiện ngày một bài bản hơn.

Việc cơ quan quản lí can thiệp vào giải VEC 2012 là điều tất yếu trước sau cũng sẽ phải xảy ra trong quá trình quản lý, đưa game vào khuôn khổ. Việc cần làm là đưa ra được danh sách các trò chơi thể thao điện tử, được cập nhật thường xuyên. Cụ thể hơn, cộng đồng game, thông qua các hiệp hội và cơ quan quản lí cần nhất trí đưa ra 1 bảng danh sách các trò chơi thi đấu thể thao điện tử.

Về lâu về dài, cần phân loại các thể loại trò chơi trên máy tính, máy điện tử, điện thoại. Trong đó, trò chơi trực tuyến trên máy tính còn cần phân loại rõ hơn về các phân khúc riêng.

NHÀ NƯỚC ỦNG HỘ THỂ THAO ĐIỆN TỬ

Từ những hoạt động tự phát, phong trào, đến nay Việt Nam đã từng đăng cai AIG III 2009, từng giành nhiều huy chương quốc tế về thể thao điện tử, đã thành lập Hội Thể thao Điện tử Việt Nam (VIRESA), bộ môn Thể thao Điện tử đã nằm trong giáo án của ĐH TDTT TP HCM, v.v. Điều đó cho thấy e-Sports ngày càng được phát triển tại Việt Nam.

Gần đây, một trong những game thuộc thể loại MOBA nổi nhất thế giới hiện nay là League of Legends hay Liên Minh Huyền Thoại (LMHT) đã được cấp phép. Cộng đồng game nhận định việc này sẽ mang lại nhiều thành công cho LMHT vì hiện game này đang danh chính ngôn thuận "1 mình 1 chợ". Ngày càng có nhiều game thủ chuyển sang thi đấu LMHT vì họ được tham gia các giải đấu hợp pháp, có nhà tài trợ, có đông đảo đối thủ...

Vậy vì sao DotA chưa được cấp phép? Có thể thấy DotA đã tồn tại quá lâu và trở thành 1 trò chơi thi đấu e-Sports khá "cũ kỹ", trong khi "đứa con cưng mới của Valve" DotA 2 đã chào đời; riêng tại Việt Nam, DotA không có được đơn vị nào đứng ra phát hành và xin cấp phép. Tương tự, Age of Empires cũng là một game "kinh điển" được cộng đồng hồi sinh chỉ nhờ vào tính cân bằng và giá trị tư duy chiến lược của game. Nếu các game này không được công nhận là các môn thi đấu e-Sports thì về lâu về dài, các nhà tổ chức giải cũng sẽ đành phải bỏ qua chúng mà chọn các trò chơi đã được cấp phép.

Trên thực tế, các trò chơi thi đấu e-Sports khá nhiều và không ngừng du nhập vào Việt Nam trong tiến trình hội nhập quốc tế. Để cuộc chơi đảm bảo về mọi mặt, ban tổ chức các giải đấu cần chọn các game thi đấu có phép hoặc xúc tiến việc xin phép thi đấu cho các trò chơi.

THANH NGUYÊN

Tìm hiểu lại khái niệm thể thao điện tử

Trong một lần phỏng vấn với kỳ TGVT – Thế Giới Game tại giải đấu quốc tế AIG III năm 2009 tại HN, Hiệu trưởng trường ĐH TDTT TPHCM Lâm Quang Thành đã giải thích: "Nhiều người cho rằng thi đấu e-sports là chơi game. Đó là 2 thứ hoàn toàn khác nhau. Tại sao lại có từ "sports" hay thể thao? Thể thao là sự cạnh tranh để đạt thành tích cao nhất giữa nhóm người hay các vận động viên với nhau. Những VĐV đó có mặt tại hiện trường thi đấu và giao lưu học hỏi kinh nghiệm. Bạn có thể chơi game bất cứ ở đâu nhưng lại không có người tổ chức, trọng tài. Phải định nghĩa từ "thể thao" (sports) trước thì ta mới hiểu như thế nào là e-Sports".

Tựu trung lại, thể thao điện tử (e-Sports) được xem là môn thi đấu cạnh tranh thành tích cao giữa các đội hay cá nhân vận động viên, dùng thiết bị (máy tính, máy game), có tính biểu diễn trước công chúng cao, được tổ chức bài bản với trọng tài cầm cân nảy mực. Nếu nhìn nhận e-Sports như vậy, chúng ta sẽ thấy rõ sự khác biệt của một trò chơi khi nó được chơi cho vui so với lúc nó được chọn làm môn thi đấu.

• **Các game thể thao điện tử thi đấu tại vòng chung kết thế giới WCG Grand Final 2012 tại Trung Quốc.**

BỘ CỜ BÀN CỦA MỘT NGƯỜI ĐÃ TỪ BỎ NGÀNH GAME

Bỏ nghề PR game từ những năm phát triển cực thịnh của thị trường game online Việt Nam, Trần Thị Cẩm Tú chuyển sang ngành hàng thủ công lưu niệm. Vào một ngày đẹp trời, ý tưởng về một bộ cờ bàn cho nhân vật Miss La Sen chợt ùa về.

CỜ BÀN LƯU NIỆM

Trần Thị Cẩm Tú, giám đốc của Hilasen, cho biết ý tưởng để Hilasen phát triển sản phẩm này xuất phát từ nhu cầu thực tế của khách hàng. "Game trên máy tính rất đa dạng và đều có sức hút riêng. Tuy nhiên, game trên máy tính không phải lúc nào cũng có thể chơi được, nhất là những trường hợp bất khả kháng như: mất điện, đi du lịch...", Tú chia sẻ. Chính vì vậy, ý tưởng về một sản phẩm game hấp dẫn nhưng tiện dụng để mọi người có thể chơi được ở bất kỳ điều kiện nào đã chào đời.

Nói về hình tượng nhân vật chính trong trò chơi, Tú tâm sự: "Để trò chơi thêm phần ý nghĩa và mang tính giáo dục cao, chúng tôi đã tìm rất nhiều nguồn tư liệu khác nhau để chọn ra những nhân vật phù hợp. Cô cún có nguồn gốc từ một tích truyện Phật giáo. Cô là một con cún thiện thính (tai dài) thần tiên của ngài Bồ Tát Địa Tạng, cô hay giúp những người gặp hoàn cảnh khó khăn, hoạn nạn".

Nhưng ai sẽ hiện thực hóa ý tưởng? Tú đã tìm đến các bạn trẻ đang hoạt động trên diễn đàn boardgame.vn. Người thiết kế chính bộ cờ này là Nguyễn Phát Hưng, hiện cũng là quản trị của trang cộng đồng các game thủ yêu cờ bàn này.

BỘ CỜ ĐẦU TAY

Điểm nhấn của bộ cờ Sorim Story nằm ở 12 nhân vật của bộ cờ - 12 con giáp với thiết kế rất ngộ nghĩnh và đáng yêu. Trong đó, có nhân vật cô cún Miss La Sen, đại diện cho con giáp họ nhà cún.

Bởi đây là lần đầu tiên nhóm phát triển tạo ra sản phẩm cờ bàn (board game), cho nên đội ngũ phát triển trò chơi đã phải tự làm rất nhiều thứ, từ việc nghiên cứu thị trường, tâm lý và độ tuổi người chơi, trong đó việc thiết lập luật chơi và nội dung của bộ cờ khiến cả nhóm mất nhiều thời gian hơn cả. Ngoài ra, việc thống nhất ý kiến để hoàn thiện sản phẩm là điều không mấy dễ dàng. Nguyễn Phát Hưng, phụ trách thiết kế và phát triển cộng đồng sản phẩm Sorim Story, cho biết: "Từ vấn đề nhỏ nhất như việc đặt tên cho bộ cờ, cả nhóm cũng mất khá nhiều thời gian để nghĩ ra tên cho sản phẩm, Sorim Story - tuy không mang nhiều ý nghĩa nhưng nó tạo sự thân thiện, gần gũi và dễ nhớ khi mọi người tham gia trò chơi này". Cái tên nghe có vẻ Hàn Quốc nhưng "đơn giản đó là một cái tên không đụng hàng", theo nhóm phát triển. Trước đó, bộ cờ từng được đặt tên là Krazy Kart.

Mặc dù cô cún Miss La Sen là nhân vật chính trong cốt truyện của trò chơi, nhưng khi vào cuộc, các nhân vật đều "lợi hại" như nhau. Bộ cờ còn hỗ trợ 30 thẻ bảo bối với nhiều tính năng khác nhau, với những thẻ bài này, người chơi có thể tạo ra những phong cách chơi cho riêng mình, đồng thời cũng sẽ tạo ra tính tương tác giữa những người chơi với nhau. Điều thuận tiện của trò chơi này là thiết kế nhỏ gọn và có thể chơi từ hai người trở lên.

Hưng cũng cho biết thêm, trong những version (phiên bản) tới đây của Sorim Story, Hilasen sẽ bổ sung nhiều thẻ bảo bối mới lạ, đồng thời cập nhật thêm một số nhân vật mới với những sức mạnh đặc biệt. Hưng cũng đã chia sẻ các bản phác thảo đầu tay các nhân vật mới.

CỜ BÀN MAY MẮN

Cún con Phật tử Miss LaSen may mắn là nhân vật hiện đại, mang hơi thở Á châu nói chung và Việt Nam nói riêng. Bộ cờ bàn với nhân vật này cho thấy không chỉ một doanh nhân nhanh nhạy như Trần Thị Cẩm Tú mà cả các bạn trẻ Việt Nam nếu chịu khó tìm tòi, sáng tạo sẽ thành công.

Hiện nay, Hilasen đã sẵn sàng đưa sản phẩm đến những người yêu thích thể loại board game. Tuy nhiên, để có thể đánh giá một cách khách quan hơn, bộ phận phát triển cộng đồng của sản phẩm vẫn đang tiếp tục tiến hành cho người chơi thử nghiệm sản phẩm. Ngoài những đánh giá tích cực của người chơi dành cho Sorim Story về thiết kế mỹ thuật và cách chơi thú vị, cũng có một số ý kiến đóng góp về chất liệu, hình tượng nhân vật… Những ý kiến này sẽ giúp Hilasen hoàn thiện sản phẩm hơn nữa trong thời gian tới.

Nếu nói về hướng phát triển của sản phẩm có lẽ còn quá sớm. Tuy nhiên với những cố gắng của đội ngũ sản xuất Sorim Story, hy vọng rằng bộ cờ bàn vui nhộn này sẽ là một món ăn tinh thần không thể thiếu đối với những ai có nhu cầu giải trí.

LÊ QUÂN

Dàn máy chơi game "khủng" dành cho game thủ

Với sự phát triển của công nghệ đồ họa tiên tiến, game thủ có thể đắm mình trong những không gian thần thoại tuyệt đẹp hay thế giới tương lai trong các game bom tấn. Để có thể thưởng thức trọn vẹn chất lượng đồ họa đỉnh cao, một dàn máy chơi game 'khủng' là mơ ước của mọi game thủ.

Gương mặt sáng giá đầu tiên cho một dàn máy chơi game lý tưởng là công nghệ CPU Sandy Bridge sáu nhân mới nhất của Intel. "Vũ khí" GTX 680 Kepler của Nvidia, được mệnh danh là bộ vi xử lý đồ họa đơn nhanh nhất thế giới đủ để thỏa mãn bất kỳ game thủ nào yêu thích công nghệ cao. Bên cạnh đó, đừng quên bộ nhớ RAM HyperX Predator 8GB (2x4GB) DDR3 2400 Mhz và bo mạch chủ dùng chipset Z77 cũng là nguồn nội lực quan trọng góp phần tạo nên một dàn máy chơi game khủng.

S27B750V

Nếu như CPU và GPU được xem là "bộ não" của một dàn máy, thì màn hình vi tính được ví như "đôi mắt", mở ra những thế giới mới cho game thủ khám phá. Đang được giới chơi game ưa chuộng là hai sản phẩm màn hình LED của Samsung S23A700D và S27B750V. Cả hai sản phẩm đều hỗ trợ màu sắc lên đến 16.7 triệu điểm màu, độ phân giải 1920x1080 cho hình ảnh game hiển thị rõ nét ở chế độ Full HD. Bộ đôi S23A700D và S27B750V đều có thời gian phản hồi (Response time) 2ms, giúp màu sắc, kết tụ điểm và tái tạo hình ảnh hiển thị mới nhanh hơn, phù hợp với thị lực nhạy bén của game thủ.

S23A700D

Đặc biệt, màn hình Samsung S23A700D với công nghệ 3D HyperReal Engine giúp hiển thị đầy đủ chất lượng HD 3D như thật mang đến những giây phút giải trí trọn vẹn cho người chơi. Với model màn hình này, game thủ sẽ cảm nhận được chiều sâu của cảnh núi non hùng vĩ khi đặt chân vào "vương quốc băng giá" của Lich King trong World of Warcraft, hay cảm giác chiến đấu chân thực trong vai hiệp sĩ Jedi Consular trong game Star Wars: The Old Republic. Quả thật, với 2 sản phẩm Samsung S23A700D và S27B750V, trải nghiệm game luôn mở ra điều mới lạ và thích thú dành cho game thủ.

HỒNG QUẾ ĐỌ DÁNG CÙNG QUẾ VÂN TRONG COSPLAY THÁNG 10

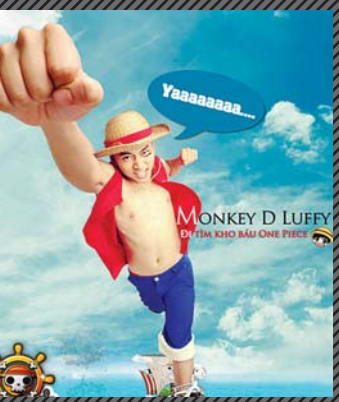
COSPLAY THẾ GIỚI

Điểm nhấn tháng 10 của cosplay thế giới đổ dồn vào sự kiện New York Comic Con 2012. Một lần nữa, các siêu anh hùng là đề tài được đông đảo cos-er yêu thích hóa trang. Bên cạnh, các bộ ảnh cosplay tự phát của game thủ quốc tế.

COSPLAY TRONG NƯỚC

Người mẫu 18 tuổi Hồng Quế và ca sĩ Quế Vân bất ngờ trở thành đại sứ Soha Game, Hồng Quế sẽ làm đại diện hình ảnh cho webgame Hỗn Thế. Vũ sư Antei Nguyễn cũng đặt chân vào lĩnh vực quảng bá game trong bộ ảnh cosplay nhân vật Luffy Vua Hải Tặc. Thủy Hử Truyền Kỳ cũng không thua kém khi tung ra bộ ảnh cosplay Phan Kim Liên và Hổ Tam Nương do hai hotgirl Macy Pine và Huyền Trang thực hiện. Ngoài ra, tại ngày hội Nvidia các màn trình diễn cosplay cũng vô cùng đặc sắc.

VŨ HẢI



Sorim Story

BẢO BỐI CỔ XƯA

Một bộ cờ do chính người Việt phát triển hứa hẹn mang lại những cuộc chơi đầy ắp tiếng cười.

CỐT TRUYỆN

Sorim Story là câu chuyện xoay quanh đội bảo vệ vật phẩm cổ xưa ở thị trấn Sorim. Đó là những món bảo bối vô cùng giá trị.

Ban đầu, nhóm chỉ có 2 thành viên là cô cún Miss La Sen và chú heo Pig. Miss La Sen là một cô y tá dịu dàng, tốt bụng. Còn Heo Pig là người anh kết nghĩa vô cùng hào hiệp, thẳng tính.

Với sự giúp đỡ tận tình của tiến sĩ ngựa Boby mà họ có đủ những dụng cụ hiện đại để khai quật những bảo bối cổ xưa.

Họ là những người bảo vệ hòa bình, công lý, đấu tranh cho việc hướng thiện và đẩy lùi cái ác, đồng thời bảo vệ thị trấn Sorim khỏi tổ chức R.D do tên tê giác 1 sừng xảo quyệt đứng đầu.

Để đạt được mục đích bá chủ, hắn đã thách đấu với nhóm bảo vệ chính nghĩa này tham gia một cuộc đua xe do hắn tổ chức và có đặt nhiều bẫy trên các đường đua.

Hắn đưa ra điều kiện: "Nếu chiến thắng, hắn sẽ lấy tất cả số bảo bối đó. Còn nếu thua, hắn sẽ vĩnh viễn biến mất khỏi thị trấn Sorim."

Đội bảo vệ lúc này gồm 12 bạn đó là: Chú chuột Tizz, Trâu Mak, Cọp Luci, Mèo Emily, Rồng Fenix, Rắn Tosy, Ngựa Boby, Dê Eric, Khỉ Rudy, Gà Kevin, Cô chó Miss La Sen, Heo Pig.

KHỞI ĐỘNG

Người chơi sẽ hóa thân 1 trong những tay đua để tham gia vào cuộc đua đầy thử thách do tên tê giác 1 sừng tổ chức.

Bạn sẽ chọn nhập vai thành tay đua để bảo vệ bảo bối và trở thành người hùng của thị trấn Sorim hay là một tay đua thuộc tổ chức R.D để giành chiến thắng, rồi trở thành bá chủ thị trấn.

KĨ NĂNG VÀ NGUYÊN LIỆU

Trò chơi có 12 nhân vật và mỗi nhân vật đều có những đặc điểm riêng. Phần hình ảnh được thiết kế ngộ nghĩnh, hài hước, gần gũi với giới trẻ. Các nhân vật trong trò chơi đều được trang bị ba kĩ năng riêng, giúp tăng phần hấp dẫn trên đường đua.

Bạn có thể dùng nhiều kĩ năng trong một lượt để phối hợp các kĩ năng với nhau, từ đó tạo ra những đòn phối hợp tuyệt vời. Mục tiêu là có thể làm chậm bước tiến hoặc có thể lấy hết máu của đối thủ để đưa họ về bệnh viện.

Tuy nhiên, bạn không được sử dụng kĩ năng một cách bừa bãi mà phải thu thập những thẻ nguyên liệu. Mỗi kĩ năng sẽ đòi hỏi một vài nguyên liệu khác nhau. Nhiệm vụ của bạn là phải thu thập đủ số lượng nguyên liệu yêu cầu mới có thể sử dụng kĩ năng đó.

Có 5 loại nguyên liệu trong trò chơi là: "*Sức mạnh, Sáng tạo, Lưu huỳnh, Khiên, Hóa chất*".

Kĩ năng chỉ có thể được sử dụng ở trong lượt của người chơi. Bạn có thể sử dụng chúng trước và sau khi gieo xí ngầu. Đồng thời trò chơi cũng không hạn chế số lần sử dụng kĩ năng trong một lượt, miễn bạn có đủ nguyên liệu để chi trả cho các kĩ năng của mình.

Tùy vào từng loại kĩ năng mà nó có giới hạn khoảng cách. Nếu mục tiêu xa hơn khoảng cách cho phép thì bạn không được sử dụng kĩ năng đó.

BẢO BỐI

Trò chơi hỗ trợ 30 thẻ bảo bối với nhiều tính năng khác nhau. Bạn có thể nhặt những thẻ bảo bối này dọc đường đua bằng cách vào các ô bảo bối trên bản đồ.

Mỗi loại bảo bối đều góp phần giúp trò chơi trở nên hấp dẫn và hài hước hơn.

Phần lớn các bảo bối đều được dùng để cản bước tiến của người chơi khác. Nó làm cho trò chơi có độ tương tác cao, giúp mọi người có thể chọc ghẹo lẫn nhau thông qua những tình huống gây cười sảng khoái.

Bật mí với bạn là Sorim story sẽ tiếp tục cập nhật nhiều version mới thú vị hơn. Chi tiết bạn có thể tìm hiểu tại website trò chơi *www.sorimstory.com.*

LỐI CHƠI

Trò chơi có 2 chế độ cho nhóm của bạn tự chọn, đó là Đua Đơn và Đua Đội. Nếu đua đội, các bạn có thể chia ra mỗi đội từ 2 đến 3 người.

Các sát thương từ kĩ năng hoặc bảo bối mà bạn sử dụng sẽ không ảnh hưởng đến đồng đội của mình. Đồng thời, bạn có thể sử dụng thẻ bảo bối để hỗ trợ thêm cho đồng đội khi đang ở lượt của đồng đội.

Trò chơi có một số bảo bối phản đòn hoặc bảo vệ. Những thẻ bảo bối này cũng có thể dùng để bảo vệ đồng đội của bạn khi họ bị tấn công.

Bạn sẽ được chọn ngẫu nhiên một trong 12 nhân vật và tham gia vào cuộc đua đầy thử thách. Trên đường đua, bạn phải cố gắng nhặt những thẻ bảo bối và nguyên liệu. Những vật phẩm này sẽ hỗ trợ rất tốt cho bạn trên đường đua khó khăn.

Ngoài ra, bạn phải đối mặt thêm một mối nguy hiểm khác. Đó là sự truy nã của lực lượng cảnh sát. Yếu tố này được nhà thiết kế đánh giá là thú vị, gây ức chế nhất trong trò chơi.

Tuy nhiên, bạn vẫn có thể sử dụng kĩ năng và những đồ vật nhặt được dọc đường để cản bước của cảnh sát.

Nếu chẳng may để cảnh sát lọt vào ô bạn đang đứng thì tất cả người chơi cùng đứng trong ô đó sẽ phải cùng nhau trở về nhà giam và phải mất lượt để được thả tự do.

Trò chơi còn hỗ trợ cho bạn hơn 30 loại bảo bối và 32 kỹ năng đặc biệt của tất cả nhân vật. Điều này làm cho trò chơi trở nên sinh động, hấp dẫn, gay cấn hơn.

Bàn chơi được thiết kế rất nhiều cạm bẫy, thử thách và chức năng khó chịu khác dọc đường đua. Nó khiến người chơi phải tính toán, cân nhắc việc sử dụng bảo bối hợp lý nhằm vượt qua những cái bẫy này.

CHUẨN BỊ

Trước hết, những người chơi sẽ chọn ra một người làm quản lý trò chơi và đóng vai cảnh sát.

Người quản lý có nhiệm vụ cập nhật các thông tin trong trò chơi bao gồm: Máu và Số vòng đua của mỗi người lên bảng thông tin nằm trong bộ cờ.

Tiếp theo, người quản lý sẽ phát ngẫu nhiên cho các tay đua một tờ thông tin nhân vật. Đây là tờ giấy có chứa nội dung của nhân vật bao gồm các kĩ năng, và thêm một thẻ nhân vật, dùng để di chuyển trên bản đồ.

Chuẩn bị một cái chén để gieo xí ngầu. Bạn xào ngẫu nhiên, rồi đặt bộ thẻ bảo bối và bộ nguyên liệu vào 2 ô bảo bối trên bản đồ. Người chơi chỉ được rút ngẫu nhiên từ trên xuống, không nên cho người khác xem bảo bối của mình trừ khi bạn mới biết chơi.

XUẤT PHÁT

Bắt đầu mỗi đội sẽ gieo xí ngầu để quyết định ai đi trước. Người chơi hoặc đội nào gieo số lớn hơn sẽ được đi trước.

Mặc định người chơi chỉ được gieo 1 viên xí ngầu để di chuyển, cố gắng nhặt thật nhiều bảo bối và nguyên liệu trên đường đua. Nhớ lưu ý là bạn chỉ được giữ 3 bảo bối trong tay. Nếu bạn đã có 3 bảo bối trên tay thì bạn không được rút tiếp hoặc phải bỏ ra 1 thẻ bảo bối trên tay.

Trên đường đua, bạn phải cố gắng né tránh các ô bẫy vì nó sẽ gây bất lợi.

Sự xuất hiện của cảnh sát luôn là nỗi ám ảnh cho các tay đua. Không cần biết viên cảnh sát này vô tình hay cố ý, chỉ cần anh ta lọt vào ô bạn đang đứng thì coi như bạn và những người cùng ô với bạn sẽ phải về đồn. Trừ khi bạn có một vài thẻ bảo bối, thì có thể thoát khỏi cảnh sát trong thời gian ngắn.

TGG mong trò chơi sẽ giúp các bạn tương tác với nhau năng động, tình cảm hơn.

QUÂN LÊ

Giá bán (chưa giảm giá) là 135.000đ/hộp cờ.

Mọi chi tiết xin liên hệ:

Điện thoại: 0126.436.0217 hoặc 01222.793.222

Email: *info@hilasen.com,*

Website: *www.hilasen.com* hoặc *www.sorimstory.com*

PHIẾU GIẢM GIÁ 50%

Cắt phiếu giảm giá này để được giảm giá mua bộ cờ **Sorim Story** 50% tại cửa hàng **Hi La Sen** tại số 125B Pasteur, P6, quận 3, TP.HCM

ĐÁNH CẮP LINH HỒN
THE POSSESSION

Câu chuyện bắt đầu kể từ khi gia đình Brenek tham gia một hội chợ cuối tuần và mua về một chiếc hộp gỗ. Tưởng chừng đó chỉ là một món đồ lưu niệm bình thường nhưng ngay sau khi cô con gái Emily (Natasha Calis thủ vai) mở ra, chiếc hộp đã mang đến hàng chuỗi các sự việc kỳ lạ. Dù mới ly hôn nhưng Clyde (Jeffrey Dean Morgan thủ vai) và Stephanie (Kyra Sedgwick thủ vai) đã phải tạm tái hợp khi thấy hành động của con gái ngày càng trở nên khác thường. Dù cố gắng hết sức nhưng vẫn không thể tách cô con gái bé bỏng ra khỏi chiếc hộp, Clyde bắt đầu nghi ngờ chiếc hộp gỗ kỳ bí này là nguyên nhân khiến Emily trở nên bất thường. Sau hàng loạt những việc bí ẩn, khó giải thích, gia đình Brenek cuối cùng cũng phải đối diện với mối nguy hiểm thực sự kinh hoàng: một linh hồn quỷ dữ thách thức tất cả mọi sức mạnh trên đời, kể cả quyền năng của Chúa Trời.

Truyền thuyết về chiếc hộp Dibbuk là một sự việc có thật và được coi là một trong những nỗi ám ảnh ma quỷ lớn nhất của loài người. Được lưu truyền từ câu chuyện dân gian của người Do Thái xưa, sự tích của chiếc hộp Dibbuk lại càng gây ầm ĩ hơn nữa từ một bài báo đăng trên tờ Los Angeles Times vào năm 2004 về những sự việc có thật liên quan đến các chủ nhân của chiếc hộp này.

Theo lời kể của một người đàn ông đã từng sở hữu chiếc hộp Dibbuk, bên trong chiếc hộp có chứa 2 lọn tóc, 1 miếng đá granite, 1 nụ hồng đã héo khô, 1 pho tượng nhỏ, 2 đồng xu cổ loại 1 cent, 1 đế đèn cầy và cuối cùng là 1 linh hồn đói khát đầy căm hận. Chiếc hộp sẽ quấy rầy chủ nhân của nó bằng những cơn ác mộng đáng sợ, những bệnh tật bất ngờ, những hình ảnh kỳ dị và những âm thanh không thể lý giải.

Và rồi khi chiếc hộp huyền thoại Dibbuk bất ngờ xuất hiện ở thời đại khoa học tiên tiến như hiện nay, nó đã lập tức thu hút sự quan tâm của rất nhiều nhà nghiên cứu trên toàn thế giới và nhanh chóng được bán về tay một người phụ trách bảo tàng đại học tên Jason Haxton. Sau khi nghiên cứu, ông đã tìm ra chủ nhân thực sự của chiếc hộp bí ẩn. Đó là một phụ nữ 103 tuổi – người hiếm hoi còn sống sót sau trận tàn sát người Do Thái vào thời Hitler. Khi tới Mỹ, bà đã mang theo chiếc hộp và cảnh cáo cả gia đình không bao giờ được mở nó.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Ole Bornedal

DIỄN VIÊN:
Natasha Calis, Jeffrey Dean Morgan, Kyra Sedgwick

NGÀY KHỞI CHIẾU:
26/10/2012

Từ câu chuyện đáng kinh hãi thực tế, nhà làm phim nổi tiếng Sam Raimi (vị đạo diễn của loạt phim Spider-Man) đã quyết định đưa nó lên màn ảnh rộng. Bởi bản thân chiếc hộp Dubbik đã là một vật thể có thật gây sợ hãi cho mọi người ngay từ trong ý nghĩ, nên Sam Raimi tin rằng bộ phim của ông sẽ khiến cho khán giả trải nghiệm hết sự hoảng sợ khi ngồi trước màn ảnh và thậm chí còn gây ám ảnh đến tận lúc phim đã kết thúc.

THANH VÂN

KHÁCH SẠN HUYỀN BÍ TRANSYLVANIA

Lễ hội Halloween đang cận kề mang theo một mùa phim mới dành cho những ai yêu thích sự rùng mình, ghê rợn. Nhưng năm nay, dịp Halloween tại các màn ảnh rộng Việt Nam lại được mở màn một cách hài hước và ý nghĩa hơn nhờ tác phẩm hoạt hình 3D Hotel Transylvania (Khách sạn huyền bí) của đạo diễn người Nga Genndy Tartakovsky.

NHỮNG NHÂN VẬT VÔ CÙNG THÚ VỊ CỦA KHÁCH SẠN HUYỀN BÍ

Dracula: Ông chủ của Khách Sạn Huyền Bí có cô con gái tên là Mavis. Dracula yêu thương Mavis hết mực và muốn bảo vệ cô bé khỏi thế giới loài người. Cũng giống như những ông bố khác, Dracula ân cần, đôi khi nóng nảy nhưng thi thoảng lại hành động ngớ ngẩn trong khi Mavis muốn khám phá thế giới.

Mavis: Con gái bướng bỉnh và thông minh của ma cà rồng Dracula, Mavis chính là lý do để Dracula xây dựng Khách Sạn Huyền Bí. Mặc dù 118 tuổi nhưng Mavis vẫn là một cô gái tuổi teen với nhiều ước mơ, hoài bão. Mavis chán ngán với cuộc sống bị bó hẹp và muốn đi du lịch, trải nghiệm cuộc sống và nhìn thấy thế giới. Nhưng Mavis cũng rất yêu thương ông bố Dracula và không muốn ông buồn.

Jonathan: Chàng trai 21 tuổi đeo trên mình ba lô để đi khắp Châu Âu, khám phá thế giới. Jonathan tự tin, tràn đầy sức sống, nói nhiều, tò mò và tốt bụng. Trong chuyến đi mới của mình, Jonathan vô tình lạc vào một khách sạn đặc biệt hơn bất cứ nơi nào anh tới.

Frankenstein: Quái vật từng là nỗi khiếp sợ của con người, Frankenstein là bạn thân của Dracula có vóc dáng ngoại cỡ nhưng có một trái tim to lớn không kém. Đã từ lâu Frankenstein không còn quấy phá con người, bây giờ Frankenstein đã có gia đình, khiêm tốn sống cùng bố con Dracula và bà vợ Eunice.

Wayne: Người Sói và cũng là cha của bầy sói nhỏ. Wayne phải làm việc cả ngày, đến tối về lại trông con nên rất mong chờ kỳ nghỉ tại Khách Sạn Huyền Bí nhân dịp sinh nhật cô bé Mavis. Wayne hầu như bị mất đi khứu giác của loài sói khi phải ngửi mùi tã, chăm sóc đàn con nhỏ của mình.

Murray: Anh chàng xác ướp đáng yêu, náo nhiệt và luôn luôn là trung tâm của mỗi bữa tiệc. Sống trong ngôi mộ Ai Cập nên mỗi lần tới Khách sạn huyền bí, Murray đều sẵn sàng để vui chơi hết mình.

NHỮNG ĐIỀU ĐỘC ĐÁO CỦA KHÁCH SẠN HUYỀN BÍ:

Hotel Transylvania là bộ phim có rất nhiều đạo diễn. Được phát triển từ năm 2006, Hotel Transylvania bắt đầu khởi động với 2 đạo diễn là Anthony Stacchi và David Feiss. Năm 2008, Jill Culton lên làm đạo diễn cho đến năm 2010, tới lượt Chris Jenkins và Todd Wilderman. Đến năm 2011, Genndy Tartakovsky tham gia và là đạo diễn thứ 6 của dự án này.

Ban đầu, nhân vật cô nàng Mavis được giao cho ngôi sao tuổi teen Miley Cyrus nhưng vào tháng 2/2012, Miley rút lui và thay thế bởi Selena Gomez.

Phim có sự tham gia của rapper, nhà sản xuất âm nhạc CeeLo Green – huấn luyện viên tại chương trình The Voice ăn khách. Nhân vật CeeLo lồng tiếng là xác ướp Murray.

Địa chỉ của Khách sạn huyền bí là 666 đường Transylvania Lane, Umbre, Romania. Khách sạn có 1250 phòng trong đó có 950 phòng khách.

Cái tên Transylvania chính là tên một tỉnh ở Romania, nơi đây gắn liền với rất nhiều câu chuyện về ma cà rồng.

Vợ chồng sói Wayne và Wanda có rất nhiều sói con tới mức chẳng phân biệt được đứa nào với đứa nào, nhưng trong số đó chỉ có Winnie là con gái duy nhất.

Trong các bộ phim, tài liệu về xác chết Murray thì nhân vật này gầy và nhỏ nhắn chứ không béo tròn trùng trục và lắm điều như trong Hotel Transylvania.

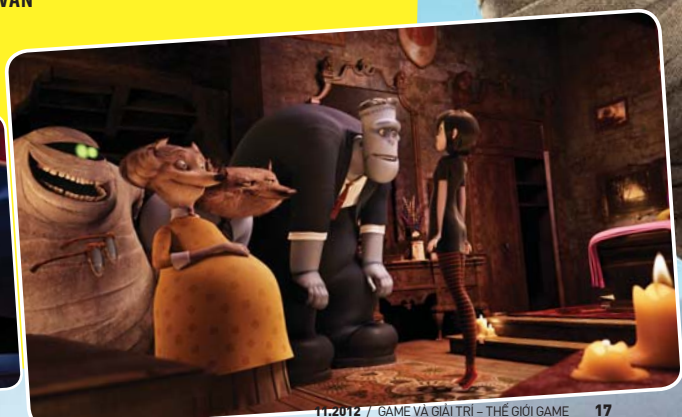
THANH VÂN

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Genndy Tartakovsky

DIỄN VIÊN:
Adam Sandler, Selena Gomez, Andy Samberg, Kevin James, Fran Drescher

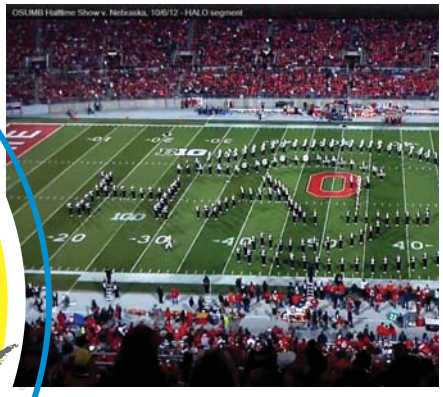
NGÀY KHỞI CHIẾU:
19/10/2012



LÀNG NHẠC GAME THÁNG QUA

CUỘC CHIẾN MOBA TRONG SÁNG TÁC CỦA FAN HÂM MỘ

Bài hát được sáng tác theo phong cách rock sôi động mà không kém phần vui nhộn với nội dung là cuộc tranh cãi được nhân cách hóa của ba game đình đám trong thể loại MOBA là DotA (Defense of the Ancients), LoL (League of Legends) và HoN (Heroes of Newerth). Theo đó, DotA cho rằng HoN và LoL đã quá ngạo mạn khi xúc phạm tới "đứa con đầu lòng của" Ice Frog, người được coi là "đấng sáng thế" thể loại game chiến thuật này. Tuy nhiên, DotA cũng tự thừa nhận những yếu điểm về đồ họa cũng như dung lượng giới hạn 8 MB của bản đồ. Cuộc tranh luận trở nên "nảy lửa" khi HoN thách đấu DotA bằng một cuộc chiến Mid Lane, nếu HoN thắng thì tất cả hero của DotA sẽ bị trưng dụng còn nếu DotA thắng thì LoL sẽ phải trả phí để chơi. Cuối cùng, lời bài hát cũng nhắc tới một nhân vật đang ẩn thân, đó chính là DotA 2 đồng thời mỉa mai về tên gọi khó nghe của nó khi không mang "tính MOBA" như ba trò chơi còn lại. Xem bài hát tại *http://www.youtube.com/watch?v=HaC_GWo2GKY*



TRÌNH DIỄN NHẠC GAME HOÀNG TRÁNG TẠI GIẢI BÓNG BẦU DỤC MỸ

Các nhạc công thuộc ban nhạc The Ohio State University Marching Band đã thực hiện một màn trình diễn ấn tượng trong hơn 10 phút giải lao của một trận đấu tại giải bóng bầu dục nhà nghề Mỹ, màn trình diễn này sau đó đã được đăng trên Youtube vào hôm 07/10/2012. Không chỉ biểu diễn các bản nhạc nền trong các trò chơi kinh điển như Super Mario Bros., Tetris, The Legend of Zelda, Halo, Pokemon… bằng kèn và trống, các nhạc công còn khéo léo xếp đội hình thành các biểu tượng và hình ảnh quen thuộc trong từng trò chơi, chẳng hạn như tấm khiên của Link, lâu đài và cột cờ trong Super Mario Bros hay những viên gạch xếp hình trong Tetris. Màn trình diễn này đã khiến hàng ngàn khán giả mà đặc biệt là các game thủ trên sân phải ồ lên vui sướng khi bắt gặp các trò chơi yêu thích của họ. Xem màn trình diễn tại *http://www.youtube.com/watch?v=sAzzbrFgcUw*

HOÀNG THÙY LINH TÁI NGỘ GAME THỦ VIỆT

Nữ ca sỹ xinh đẹp từng là đại sứ game Linh Vương này đã đến góp vui trong lễ sinh nhật lần thứ 6 của Audition, diễn ra vào ngày 28/09/2012 tại Hà Nội sau một thời gian khá lâu rời xa làng game Việt. Ngoài Hoàng Thùy Linh, chương trình còn có sự góp mặt của các khách mời nổi tiếng khác như Kimese (Kim YoYo), Mr. T & Yanbi, Cường Seven, Chi Pu, nhóm nhảy Sacred, Phương Suri... Được hỏi về những cảm xúc của mình khi là khách mời đặc biệt của chương trình, Hoàng Thùy Linh không ngần ngại chia sẻ: "Như các bạn đã biết, Linh rất đam mê nhảy. Ngay từ khi Audition mới ra mắt, mình đã thử chơi và trở thành một game thủ của Audition đấy. Khi được BTC mời tham dự sinh nhật game, Linh cảm thấy rất hạnh phúc. Được hát cho game mà mình yêu thích là điều tuyệt vời đối với Linh".

JUSTIN BIEBER CHƠI BÓNG RỔ TRONG NBA 2K13

Nhằm thu hút sự chú ý của các game thủ trẻ tuổi mà đặc biệt là các teen girl, nhà phát hành 2K Sports đã tung ra một đoạn phim giới thiệu cho thấy hình ảnh chàng ca sĩ trẻ Justin Bieber hóa thân thành một vận động viên bóng rổ trong trò chơi NBA 2K13 mới được ra mắt hôm 02/10/2012 của họ. Đoạn trailer sau đó cũng gây không ít tranh cãi và phản ứng trái chiều từ người xem vì trên thực tế hầu hết các nam game thủ đều không ưa chàng ca sĩ này cho lắm. Tuy nhiên đối với những người hâm mộ mà đặc biệt là các fan nữ thì đây thật sự là một nội dung vô cùng thú vị và sẽ là nguyên nhân khiến họ chơi game bóng rổ nhiều hơn. Xem đoạn phim giới thiệu tại *http://www.youtube.com/watch?v=Gxj5wuGJi5I*

KHẮC THÀNH

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

SẮP PHÁT HÀNH

Need for Speed Most Wanted

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Criterion Games | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Đua xe
Ngày phát hành: 30/10/2012

Phiên bản game đua xe xây dựng theo phong cách tự do và cốt truyện nhập vai với một quy tắc duy nhất cho tất cả các cuộc đua là không có quy tắc nào cả. Game thủ sẽ được đặt vào bối cảnh một thành phố rộng lớn, không có một cung đường chuẩn mực để các tay đua so tài mà thay vào đó, người chơi sẽ đi mọi hướng miễn làm sao thoát khỏi sự truy đuổi của cảnh sát và cán đích trong thời gian ngắn nhất.

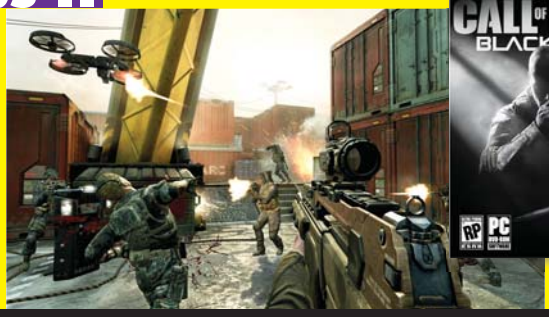
The Sims 3: Seasons

Hệ máy: PC | **Phát triển:** The Sims Studio | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Mô phỏng
Ngày phát hành: 13/11/2012

Phiên bản mới cho phép game thủ chứng kiến sự thay đổi của các mùa trong game. Người chơi có thể cho nhân vật của họ tắm biển trong mùa hè nóng nực, nằm chơi trong vườn khi lá mùa thu rơi, thử tài trượt tuyết vào mùa đông hoặc đi dạo trong mưa với những chiếc dù xinh xắn khi xuân về. Ngoài ra, những lễ hội cũng được tái hiện như cùng nhau ăn mừng năm mới hay đối mặt với những bất ngờ trong ngôi nhà ma ám vào dịp lễ Halloween.

Call of Duty: Black Ops II

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Treyarch | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 13/11/2012



Lấy bối cảnh viễn tưởng trong tương lai gần năm 2025, Mỹ phải đối mặt với cuộc chiến tranh hiện đại nhằm tranh giành các nguồn tài nguyên quý giá trên hành tinh bên cạnh cuộc chiến không ngừng nghỉ chống lại tập đoàn khủng bố công nghệ cao. Black Ops II đẩy người chơi vào các chiến dịch quân sự với những nhiệm vụ theo một cốt truyện phi tuyến tính. Game thủ sẽ được trải nghiệm những vũ khí và thiết bị tiên tiến nhất.

WWE '13

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Yuke's Media Creations | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 30/10/2012

Phiên bản mới của loạt game đô vật nổi tiếng trở lại với những cải tiến đáng kể. Chế độ chơi Universe trong WWE 13 cho phép game thủ tự viết nên câu chuyện về huyền thoại đô vật của riêng mình. Bằng cách tùy chỉnh các màn trình diễn và những quyết định trong lúc dẫn truyện trước các trận đấu. WWE' 13 có hơn 200 cốt truyện và phim cắt cảnh mới bên cạnh nhiều nội dung bất ngờ cũng như những đấu sĩ bí mật đang chờ game thủ mở khoá.

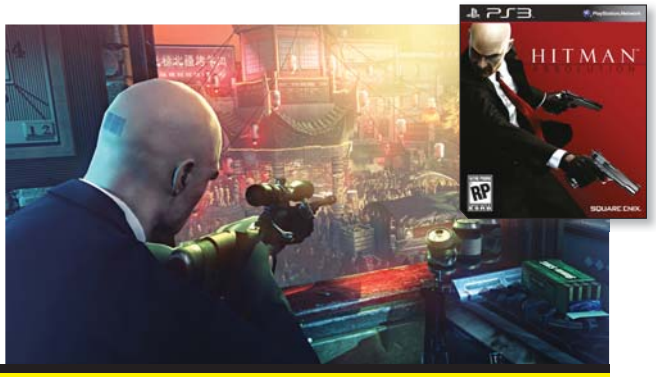
LittleBigPlanet Karting

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** United Front Games , Media Molecule | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment
Thể loại: Đua xe | **Ngày phát hành:** 06/11/2012

Trong trò LittleBigPlanet Karting, Sackboy và Sackgirl, hai nhân vật tiêu biểu của loạt game thể loại platform LittleBigPlanet sẽ hoá thân trong nhiều bộ trang phục lạ mắt. Bên cạnh đó, game thủ cũng được trang bị nhiều mẫu xe đua và cả các vòng đua khác nhau. Hơn thế, người chơi còn có thể tự tạo các quy tắc riêng cho từng màn đua theo ý thích. Chế độ chơi chia nhỏ màn hình và hỗ trợ trực tuyến nhiều người cũng sẽ được tích hợp.

Hitman: Absolution

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** IO Interactive | **Phát hành:** Square Enix | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 20/11/2012



Theo chân sát thủ Agent 47 thực hiện một hợp đồng ám sát được xem là nguy hiểm nhất mà anh từng nhận từ trước đến nay. Bất ngờ bị phản bội bởi chính những người mà anh từng đặt lòng tin và lâm vào tình thế bị săn đuổi gắt gao bởi cảnh sát, anh chợt nhận ra rằng mình đã trở thành mục tiêu của một âm mưu đen tối. Game thủ sẽ phải bắt tay vào cuộc hành trình khám phá mọi bí mật bằng cách lần vào tận hang ổ của kẻ chủ mưu.

Assassin's Creed III

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Ubisoft Montreal,Ubisoft Annecy | **Phát hành:** Ubisoft
Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 30/10/2012

Lấy bối cảnh là cuộc cách mạng Mỹ ở cuối thế kỷ 18, Assassin Creed III có nội dung xoay quanh cuộc đời 30 năm của một anh hùng mới mang tên Connor (tên bản xứ là Ratohnhaké:ton), có cha là người Anh và mẹ là người Mỹ da đỏ. Game thủ sẽ có cơ hội khám phá các khu rừng hoang dã, thâm nhập các thị trấn nhộn nhịp hay xung phong trên chiến trường hỗn loạn nơi tướng George Washington đụng độ với quân đội Anh.

Halo 4

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** L343 Industries | **Phát hành:** Microsoft Game Studios
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 06/11/2012

Được thiết lập gần 5 năm sau các sự kiện trong Halo 3, Halo 4 mở ra hướng đi cho loạt game hành động viễn tưởng này theo một hướng mới. Master Chief sẽ trở lại đối đầu với định mệnh của mình và phải chống lại một thế lực độc ác cổ xưa đang đe dọa số phận của toàn thể vũ trụ. Lần đầu tiên trong lịch sử, cuộc chiến giữa hai bên trong chế độ Multiplayer xảy ra sẽ có nguyên nhân riêng liên quan tới cốt truyện của game.

Rise of the Guardians: The Video Game

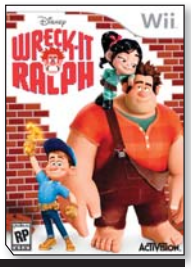
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Torus Games | **Phát hành:** D3 Publisher | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 20/11/2012

Lấy cảm hứng từ bộ phim hoạt hình cùng tên của DreamWorks, trò chơi sẽ đưa game thủ vào cuộc phiêu lưu của các nhân vật truyền thuyết theo một phong cách mới lạ. Ông già Noel xăm mình, theo phong cách người trong giang hồ, bên cạnh là các chiến hữu nổi tiếng như nàng Tiên Răng, Thần Ngủ, Thỏ Phục Sinh và Thần Băng. Tất cả quy tụ lại tạo thành một biệt đội "Avengers" thần thoại mang tên Rise of the Guardians.

Wreck-It Ralph

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Disney Interactive Studios | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 30/10/2012

Wreck-it Ralph là tên bộ phim hoạt hình sắp ra mắt của Disney kể về một nhân vật phản diện trong game thùng Fix-it Felix Jr., muốn trở thành anh hùng sau 30 năm liên tục làm kẻ xấu. Trò chơi ăn theo này được làm theo thể loại hành động màn hình ngang cổ điển. Các trò chơi trong phim hư cấu như Sugar Rush, Hero's Duty sẽ đóng vai trò là màn chơi trong game. Phiên bản Wii hỗ trợ 2 người chơi cùng lúc với 2 nhân vật Ralph và Felix.



Transformers Prime

Hệ máy: DS | **Phát triển:** Altron | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 30/10/2012

Người chơi sẽ tham gia biệt đội các anh hùng Jack, Miko và Raf để cùng Optimus Prime và những người bạn Autobot cứu lấy Trái đất khỏi âm mưu huỷ diệt từ vũ khí bí mật của đội quân Megatron. Transformers Prime là trò chơi lấy cảm hứng từ loạt phim hoạt hình nổi tiếng từng được nhiều trẻ em yêu thích.

LEGO The Lord of the Rings

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** TT Games | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 30/10/2012

Cùng khám phá vùng Trung địa trong The Lord of the Rings qua một cuộc phiêu lưu của các nhân vật LEGO nhỏ bé. Người chơi sẽ theo chân chàng Hobbit - Frodo, kiếm sĩ Aragorn, pháp sư Gandalf, cung thủ Legolas Elf và gã lùn Gimli băng qua các ngọn núi sương mù, khám phá hầm mỏ Mori, và tham gia vào các trận chiến sử thi với lũ Orcs, Uruk-hai, Balrog và nhiều đối thủ đáng sợ khác.

Assassin's Creed III: Liberation

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 30/10/2012

Bối cảnh của Assassin's Creed Liberation được thiết lập tại thành phố biển New Orleans xinh đẹp trong giai đoạn cuối của cuộc chiến tranh giữa Pháp và Ấn Độ. Thời điểm xảy ra các sự kiện trong game cũng vào khoảng năm 1765 đến năm 1780 tương tự như Assassin's Creed III. Nhân vật chính là nữ sát thủ có tên gọi Aveline, một cô gái mang 2 dòng máu Pháp và da màu.

Dishonored Rat Assassin

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Arkane Studios | **Phát hành:** Arkane Studios | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 17/11/2012

Người chơi sẽ trở thành những "dũng sĩ diệt chuột" trên đường phố Dunwall, bối cảnh trong trò chơi Dishonored. Game thủ sẽ có thể sử dụng các năng lực siêu nhiên như Bend Time, Shadow hay Adrenaline Kills để hoàn thành từng nhiệm vụ được đặt ra. Game cũng đòi hỏi các động tác khá nhanh và có độ khó ngày càng tăng theo màn chơi.

Angry Birds Star Wars

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Rovio | **Phát hành:** Rovio | **Thể loại:** Giải đố
Ngày phát hành: 08/11/2012

Rovio đã hợp tác với Lucasfilm để cho ra một kết hợp giữa 2 thương hiệu giải trí bom tấn: Angry Birds và Star Wars. Những chú nộ điêu quen thuộc sẽ khoác lên mình những bộ trang phục của các anh hùng không gian trong chiến tranh giữa các vì sao. Bối cảnh của các màn chơi cũng sẽ được thay đổi cho phù hợp, chẳng hạn như sa mạc Tatooine hay vực sâu của Death Star trong Star Wars.

"Nóng hổi" mới ra lò

Dishonored

Game thủ sẽ vào vai Corvo Attano, một cận vệ thân tín của Nữ Hoàng, bị vu oan vì tội danh sát hại bà và luôn nung nấu ý định rửa hận. Bạn phải trở thành một sát thủ, rèn luyện những kỹ năng ẩn náu trong bóng đêm, ám sát và thuần thục sức mạnh siêu nhiên được ban tặng, để chống lại những tên bạo chúa và âm mưu chết người của chúng. Trò chơi giới thiệu nhiều cách khác nhau để kết thúc nhiệm vụ độc đáo, bên cạnh bối cảnh thời đại Victorian trang hoàng và diễm lệ.

Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Bethesda Softworks • **Phát triển:** Arkane Studios • **Ngày phát hành:** 09/10/2012

XCOM: Enemy Unkown

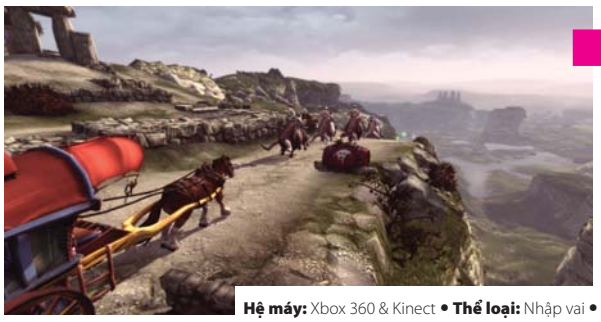
Tựa game chiến thuật theo lượt phổ biến đầu thập niên 90 được Firaxis Games khởi động lại, với cách chơi vẫn giữ được giá trị chiến thuật cổ điển, đi kèm những cải tiến nổi bật. Game thủ sẽ điều khiển một đội quân tinh nhuệ gồm 4 thành viên chủ lực, chống lại thế lực xâm lược ngoài hành tinh. Người chơi có thể tùy chỉnh chi tiết từng thành viên trong nhóm, từ việc đặt tên, chọn màu áo, cho đến cách xây dựng nhân vật, chọn kỹ năng, vũ khí…

Hệ máy: PC, PlayStation 3, Xbox 360 • **Thể loại:** Chiến thuật • **Phát hành:** 2K Games • **Phát triển:** Firaxis Games • **Ngày phát hành:** 09/10/2012

RESIDENT EVIL 6

Resident Evil 6 lấy bối cảnh Trung Quốc tại một ngôi làng ven biển Lanshiang trong năm 2013. Cuộc chiến chống lại đại dịch C-virus đang lan rộng toàn cầu sẽ thông qua 3 chiến dịch màn chơi của các nhân vật nổi tiếng Chris Redfield, Leon S. Kennedy và Jake Muller. Phần 6 tiếp tục nhấn mạnh yếu tố hành động bắn súng góc nhìn người thứ 3, bên cạnh một số cải tiến trong cách chơi và tính năng của dòng game kinh dị này.

Hệ máy: PC, Xbox 360, PS 3 • **Thể loại:** Hành động • **Phát triển:** Capcom • **Phát hành:** Capcom • **Ngày phát hành:** 02/10/2012



Fable: The Journey

Dòng game nhập vai đi cảnh thần thoại kinh điển Fable vừa chào đón người "anh em" mới, Fable: The Journey. Trò chơi được phát triển độc quyền dành cho Xbox 360 có cài đặt Kinect, thiết bị hỗ trợ chơi game bắt chuyển động của Microsoft. Game thủ sẽ vào vai Gabriel, một kẻ du mục, luôn ấp ủ hoài bão to lớn. Cốt truyện của trò chơi xoay quanh vương quốc Albion 50 năm sau kết thúc của Fable 3.

Hệ máy: Xbox 360 & Kinect • **Thể loại:** Nhập vai • **Phát hành:** Microsoft Game Studios • **Phát triển:** Lionhead Studios • **Ngày phát hành:** 09/10/2012

Genre: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Paradox Interactive • **Phát triển:** Fatshark AB • **Ngày phát hành:** 02/10/2012

War of the Roses

War of the Roses sẽ đưa người chơi trở về thế giới trung cổ, tham gia cuộc nội chiến ác liệt của Anh Quốc thế kỷ 15. Cuộc tranh giành ngôi đế vương giữa 2 gia tộc Lancaster và York, được phân định trong các trận đánh nghẹt thở giữa 2 đội người chơi. Bản đồ thi đấu online giới thiệu 7 map mang yếu tố lịch sử, hỗ trợ tối đa 64 người chơi cùng lúc. Game giới thiệu hệ thống vũ khí, áo giáp đa dạng, bên cạnh tính năng chiến đấu trên ngựa và yếu tố nhập vai RPG thông qua hệ thống level, danh hiệu, trang bị và kỹ năng…

Of Orc and Men

Cốt truyện của Of Orc and Men thu hút sự chú ý của game thủ bởi thông thường Orc (quái vật) luôn gieo rắc nỗi kinh hoành cho loài người. Tuy nhiên lần này, Orc là chủng tộc bị loài người hành hạ và tàn sát trong nhiều thập kỷ. Game thủ sẽ vào vai chiến binh Orc gan lì và dữ dằn nhất của quân đoàn thiện chiến da xanh. Đồng hành cùng người chơi là sát thủ goblin Styx, cả hai cùng gánh vác sứ mệnh "đòi lại công bằng" và chấm dứt triều đại hà khắc của Human.

Hệ máy: PC, Xbox 360, PS3 • **Thể loại:** Nhập vai • **Phát hành:** Focus Home Interactive • **Phát triển:** Cyanide • **Ngày phát hành:** 11/10/2012

NBA 2K13

NBA 2K13 sẽ cho phép game thủ chọn lựa và điều khiển các cầu thủ giỏi nhất trong lịch sử giải nhà nghề NBA, bao gồm cả những trận đấu giữa các đội vô địch US Men National 2012 và "đội hình trong mơ" của năm 1992. Trò chơi còn được cải tiến đáng kể về mặt đồ họa cũng như chuyển động của các cầu thủ, thiết lập điều khiển dễ dàng hơn… Nếu là fan của môn thể thao bóng rổ, các bạn không nên bỏ qua tựa game này.

Hệ máy: X360, PC, PS3, WII U, Wii, IPhone, PSP • **Thể loại:** Thể thao • **Phát hành:** 2K Sports • **Phát triển:** Visual Concepts • **Ngày phát hành:** 02/10/2012

FIFA SOCCER 13

FIFA Soccer 13 giới thiệu 5 thay đổi mang tính sáng tạo cho dòng game môn thể thao vua này bao gồm trí thông minh nhân tạo, dẫn và điều khiển bóng cùng hệ thống tương tác vật lý mới. Trò chơi hướng đến việc mang lại cho game thủ một trải nghiệm chân thực hơn trong game bóng đá.

Hệ máy: PC, Xbox 360, PS 3, WII U, Wii, 3DS, VITA, IPhone, PS2, PSP • **Thể loại:** Thể thao • **Phát hành:** Electronic Arts • **Phát triển:** EA Canada • **Ngày phát hành:** 27/09/2012

007 LEGENDS

Game thủ sẽ được trải nghiệm "cuộc cách mạng" James Bond độc đáo với các nhiệm vụ lấy cảm hứng từ 5 bộ phim kinh điển của 007 bao gồm: Moonraker, On Her Majesty's Secret Service, Die Another Day, Licence to Kill và Goldfinger. Nhiệm vụ thứ 6 được dựa theo bộ phim bom tấn sắp ra mắt, Skyfall, và được phát hành theo định dạng DLC.

Hệ máy: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Activision • **Phát triển:** Eurocom Entertainment Software • **Ngày phát hành:** 16/10/2012

Hệ máy: Xbox 360 • **Thể loại:** Đua Xe • **Phát hành:** Microsoft Game Studios • **Phát triển:** Turn 10 • **Ngày phát hành:** 23/10/2012

Forza Horizon

Forza Horizon là tựa game độc quyền dành cho hệ máy chơi game Xbox 360. Trò chơi giới thiệu một thế giới mở (open-world) rộng lớn, bối cảnh tại thành phố Colorado Hoa Kỳ. Game thủ sẽ được phép trải nghiệm cảm giác đua xe tự do, đặc trưng theo nhiều phong cách khác nhau từ thi đấu, đua tốc độ hay chỉ đơn giản là ngắm cảnh. Game sở hữu đồ họa cao cấp, kết hợp với các bản nhạc nền mới nhất cùng bộ sưu tập xe đua khổng lồ của Forza.

RAVAGED

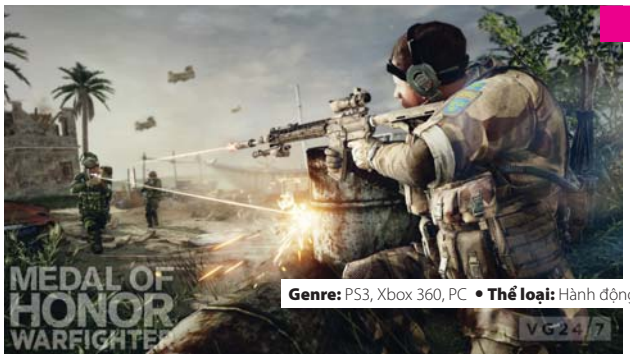
Ravaged là trò chơi bắn súng trực tuyến góc nhìn người thứ nhất lấy bối cảnh thế giới hoang tàn sau thời kỳ hậu tận thế. Đấu tranh sinh tồn, tranh giành lãnh thổ và tài nguyên nổ ra giữa 2 thế lực chính, phe "Resistance" và phe "Scavengers". Có hơn 40 loại phương tiện di chuyển và vũ khí trong game bao gồm trên không và trên bộ.

Hệ máy: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Reverb • **Phát triển:** 2 Dawn Games • **Ngày phát hành:** 17/10/2012

Just Dance 4

Just Dance 4 giới thiệu hơn 40 bản nhạc mới dựa theo danh sách bài hát được yêu thích nhất từ bảng xếp hạng Billboard cho đến những bản nhạc khiêu vũ kinh điển. Game thủ sở hữu Wii, PS3, Xbox 360 có cài đặt PS Move và Kinect có thể giải trí và vận động vui nhộn cùng bạn bè trong Just Dance 4.

Hệ máy: PS3, Xbox 360, Wii U, WIi • **Thể loại:** thể thao • **Phát hành:** Ubisoft • **Phát triển:** Ubisoft • **Ngày phát hành:** 09/10/2012



Medal of Honor: Warfighter

Medal of Honor: Warfighter sử dụng engine Frostbite 2.0, công nghệ từng làm nên tên tuổi cho Battlefield 3, cải tiến đáng kể đồ họa của dòng game này. Người chơi sẽ gia nhập 2 lực lượng quân sự dữ dằn nhất hành tinh, Navy SEALs và AFO Neptune, chống lại các chiến dịch khủng bố toàn cầu từ giải cứu con tin tại Philippines cho đến cuộc tấn công của hải tặc Somali… Trò chơi còn tập trung vào cốt truyện gia đình của người lính tại quê nhà.

Genre: PS3, Xbox 360, PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Danger Close • **Phát triển:** Danger Close • **Ngày phát hành:** 23/10/2012

Doom 3 BFG Edition

Phiên bản Doom 3 BFG Edition là tổng hợp toàn bộ trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất pha lẫn chất kinh dị, Doom 3, cùng các bản mở rộng Ressurrection, Evil và 7 màn chơi chiến dịch mới của 2 phần trước đó Doom và Doom 2. Phiên bản này được nâng cấp đồ họa đáng kể.

Hệ máy: PC, PlayStation 3, Xbox 360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Bethesda Softworks • **Phát triển:** id Softwares • **Ngày phát hành:** 16/10/2012

Cabela's Dangerous Hunts 2013

Cabela's Dangerous Hunts 2013 là trò chơi phiêu lưu mới của nhà phát hành Activision. Trò chơi được dựa theo sự thành công của dòng game săn bắn thú hoang dã Dangerous Hunt. Cốt truyện của game xoay quanh 2 người anh em bị chia cắt sau cái chết của người cha do bị gấu xám to lớn giết hại. 10 năm trôi qua, cả hai người anh em đều lớn lên và trở thành thợ săn để kiếm sống. Một con thú dữ đã chia cắt bọn họ, liệu một con thú dữ khác có kết nối họ lại với nhau?

Hệ máy: PS3, Xbox 360, Wii U, Wii • **Thể loại:** Thể thao • **Phát hành:** Activision • **Phát triển:** Activision • **Ngày phát hành:** 23/10/2012

BORDERLANDS 2

TRỞ LẠI PANDORA

Bốn Vault Hunter háo hức tìm kiếm một kho báu huyền thoại, và rồi chỉ tìm thấy một đống vòi cùng một con mắt khổng lồ. Họ còn lạc lối vào một hòn đảo đầy xác sống, tham dự một đấu trường điên rồ, đột kích một pháo đài, và cuối cùng là "thọc gậy bánh xe" vào cuộc nổi loạn của binh đoàn robot. Nội dung của Borderlands có thể tóm gọn lại như thế, và sự thành công của phiên bản đầu đã thôi thúc Gearbox Software tiếp tục thực hiện một phiên bản mới mới có tất cả những gì đã có - hay ít nhất là có một cuộc nổi loạn - ngay từ những giờ phút đầu tiên.

BÌNH CŨ

Trong lần trở lại này, vẻ ngoài của Borderlands 2 không có nhiều thay đổi so với "ông anh" - phiên bản trước. Vẫn với nền đồ họa Cell-shading sử dụng những đường nét mạnh mẽ và thô quánh để nhấn mạnh vẻ ngoài bụi bặm của các nhân vật, môi trường, Borderlands 2 mang lại nét quen thuộc cho game thủ ngay từ cái nhìn đầu tiên. Tuy nhiên, điều này không có nghĩa là những game thủ khó tính yêu thích những khung hình đẹp mắt phải thất vọng, vì trò chơi đã được nâng cấp khá nhiều về mặt hiệu ứng, trong đó nổi bật nhất là việc áp dụng engine Physx của NVIDIA vào trò chơi. Những ai sở hữu một card đồ họa VGA NVIDIA mạnh mẽ có thể mạnh dạn đẩy hiệu ứng vật lý của game lên đến mức cao (high) và thưởng thức hình ảnh những vụ nổ tung các mảnh vỡ bay khắp nơi hay những chuyển động chân thực của chất lỏng trong môi trường.

Là một tựa game đặt nặng vấn đề "loot" trang bị như Borderlands, quả thật nhà phát triển đã làm rất tốt việc khơi dậy sự hào hứng của game thủ mỗi khi nhìn thấy một loại trang bị nào đó. Bạn sẽ cảm thấy hào hứng trong khoảnh khắc chờ đợi những chiếc rương cơ khí mở ra phô bày những gì chúng có bên trong, hay khi háo hức lao tới đống chiến lợi phẩm rơi ra từ những đối thủ đã bị hạ. Nổi tiếng với số lượng vũ khí khổng lồ, Borderlands 2 vẫn sử dụng hệ thống tạo vũ khí ngẫu nhiên đã từng được sử dụng trong phần 1 để mang lại cho người chơi vô số loại súng ống khác nhau về vẻ ngoài và tính năng. Con số "870 gazzillion" được sử dụng để chỉ số lượng vũ khí trong game có thể hơi quá lời, nhưng chắc hẳn game thủ sẽ luôn bất ngờ trước những món vũ khí mới mà mình nhặt được, nhất là khi vẻ ngoài của chúng đã được "tút" lại một cách kỹ lưỡng, mang lại những khẩu súng hoành tráng và đẹp mắt hơn.

Mỗi khẩu súng trong Borderlands 2 được ghép thành từ nhiều thành phần khác nhau, chẳng hạn báng súng, thân súng, nòng súng, ống ngắm, băng đạn… Mỗi thành phần trong số này lại có những ưu và khuyết điểm riêng, ảnh hưởng đến chỉ số sau cùng của khẩu súng thành phẩm. Hệ thống tương tự cũng được sử dụng với các loại vật phẩm khác như Class mod (thay đổi chỉ số chung của nhân vật), Grenade mod (thay đổi hiệu ứng của lựu đạn), Artifact, Shield. Kết quả của sự ngẫu nhiên này là rất nhiều chỉ số khác nhau như tốc độ bắn, thời gian nạp đạn, lượng đạn trong băng, độ chính xác, sát thương, tỉ lệ rơi item…, có thể khiến người mới chơi "choáng" trong những phút đầu trải nghiệm. Tuy nhiên, với số lượng trang bị khổng lồ và rất nhiều loại chỉ số khác nhau, Gearbox đã nâng cấp bảng chỉ số trở nên chi tiết hơn, ghi rõ tất cả những gì mà trang bị đó sẽ mang lại cho người chơi để giúp việc so sánh trở nên nhanh chóng và chuẩn xác. Chỉ việc rê chuột vào món trang bị nằm trên mặt đất, game thủ sẽ biết được một món đồ tốt hơn hay kém hơn thứ mình đang có, và thậm chí là hơn kém những gì.

RƯỢU MỚI

Vẫn xoay quanh bốn nhân vật Vault Hunter tìm kiếm một kho báu khổng lồ, nhưng lần này bộ tứ Lilith, Roland, Brick và Mordecai đã lùi lại sau màn để nhường sân khấu cho những người mới Maya, Axton, Salvador và Zer0. Bốn nhân vật cũ trở thành những NPC có vai trò quan trọng trong cốt truyện của game, và đồng thời dẫn đường cho

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
FPS

PHÁT TRIỂN
Gearbox Software

PHÁT HÀNH
2K Games

NGÀY PHÁT HÀNH
18/09/2012

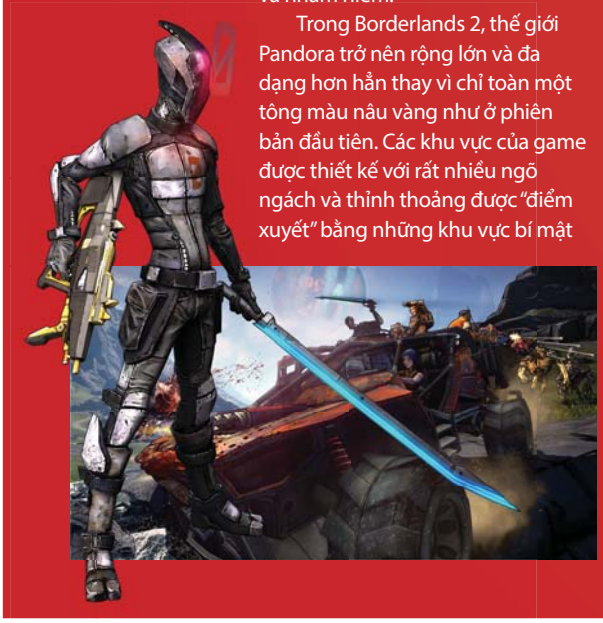
ESRB (TUỔI)
Teen

» Đồ họa đẹp mắt.
» Gameplay đỉnh cao.
» Thời lượng chơi dài
» Giá trị chơi lại cao
» Các tinh chỉnh đồ họa chi tiết.

» Một vài lỗi lặt vặt.

các Vault Hunter mới. Trong phiên bản này, tập đoàn Atlas - đối thủ chính của game thủ trong phần 1 - đã sụp đổ bởi những tổn thất lớn trên Pandora, nhưng Hyperion, một tập đoàn xuyên hành tinh mới nhanh chóng nhảy vào Pandora bởi nhận thấy được lợi nhuận khổng lồ từ thứ nguyên tố mới Eridium và những công nghệ xoay quanh nó. Handsome Jack, gã đàn ông đeo mặt nạ bí ẩn kiêm đầu lĩnh của lực lượng Hyperion trên Pandora đưa một trạm không gian khổng lồ lên quỹ đạo Pandora, và lấy nó làm căn cứ thực hiện những đợt tấn công tiêu diệt tất cả những ai có thể ảnh hưởng đến lợi ích của hắn. Cuộc xung đột giữa binh đoàn robot Hyperion và dân cư Pandora nhanh chóng biến thành cuộc khởi nghĩa của Pandora chống lại gã Handsome Jack tàn ác và nham hiểm.

Trong Borderlands 2, thế giới Pandora trở nên rộng lớn và đa dạng hơn hẳn thay vì chỉ toàn một tông màu nâu vàng như ở phiên bản đầu tiên. Các khu vực của game được thiết kế với rất nhiều ngõ ngách và thỉnh thoảng được "điểm xuyết" bằng những khu vực bí mật chứa những phần thưởng bất ngờ. Game thủ sẽ tìm thấy những vùng băng giá, các đồng cỏ xanh tươi, sa mạc cháy bỏng trong quá trình chơi, và mỗi khu vực đều có những đặc trưng riêng của mình - nhất là những quái vật sinh sống tại đó. Nhiều loại sinh vật mới làm phong phú môi trường của game, và những cuộc chiến tranh nhỏ giữa chúng với nhau tạo nên ấn tượng về một thế giới sinh động cho game thủ. Chúng cũng là đối tượng để người chơi luyện tập khả năng ngắm bắn và kiếm các thành tựu (achievement) cho mình. Bằng cách hoàn tất các Achievement, game thủ có thể kiếm được các Token, và mỗi Token có thể đổi thành một lợi thế rất nhỏ áp dụng cho toàn bộ các nhân vật của người chơi, chẳng hạn tăng độ chính xác, sức sát thương, lượng máu hay tốc độ phục hồi… Mặc dù rất nhỏ, nhưng khi được lựa chọn hợp lý và "chồng chất" bằng số lượng, những điểm cộng này có thể mang lại một sức mạnh hoàn toàn mới cho các nhân vật của người chơi.



Mảng chiến đấu của game hẳn sẽ mang lại cảm giác quen thuộc khi mỗi nhân vật vẫn sở hữu một "Action Skill" khác nhau cùng ba bảng kỹ năng được phân chia theo 3 hướng, nhưng hệ thống kỹ năng trong Borderlands 2 đã có sự biến đổi lớn. Thay vì bó buộc "mềm" game thủ vào một loại vũ khí nhất định như trong phiên bản đầu, các nhân vật trong Borderlands 2 có thể lựa chọn vũ khí tự do hơn nhờ vào việc các kỹ năng mới được thiết kế để mang lại lợi ích cho tất cả vũ khí. Đặc biệt, game thủ còn có thể học tập các kỹ năng đặc biệt thay đổi hiệu ứng của Action Skill, và từ đó ảnh hưởng lớn đến lối chơi của nhân vật. Bạn có thể tạo dựng một Maya chuyên khống chế đám đông, trong khi một Maya khác lại có khả năng hỗ trợ và hồi phục cho đồng đội, hoặc một Zer0 chuyên về bắn hạ đối thủ bằng những phát súng sát thương khủng khiếp từ cực xa và một Zer0 vô hình trong cận chiến. Một điều đặc biệt là game thủ có thể thay đổi các kỹ năng của nhân vật bất kỳ lúc nào chỉ bằng một khoản chi rất nhỏ. Điều này cho phép người chơi có thể thử nghiệm các nhân vật theo tất cả các hướng khác nhau, và thay đổi lối chơi của mình một cách phù hợp mỗi khi tham gia vào những cuộc chơi co-op.

Chơi phối hợp (co-op) chính là một phần không thể thiếu của Borderlands 2. Những cuộc đọ súng trong game sẽ trở nên hào hứng hơn rất nhiều khi có những người bạn cùng tham dự, bởi các đối thủ sẽ trở nên dai sức hơn rất nhiều. Các loại trang bị rơi ra cũng tốt hơn và nhất là khả năng "cứu bồ" mỗi khi một ai đó gục ngã. Hệ thống co-op của Borderlands cho phép game thủ tham gia hoặc thoát ra một lượt chơi bất kỳ lúc nào, và dùng chung một nhân vật cho cả hai mục chơi đơn và co-op. Sự linh hoạt của game còn được thể hiện ở chỗ trong khi hầu hết game ngày nay đã xóa sổ chế độ LAN thì trò chơi vẫn hỗ trợ chế độ này, giúp những game thủ sử dụng mạng LAN trong gia đình hoặc tiệm game có thể thưởng thức mà không phải phụ thuộc vào đường truyền Internet.

Tuy nhiên, game vẫn có một điểm trừ khi các loại trang bị rơi ra thuộc về tất cả mọi người, hay nói cách khác - ai nhanh tay là được. Vì thế, nếu chơi với người xa lạ, Borderlands 2 có thể sẽ biến thành một cuộc chạy đua của game thủ, khiến cuộc chơi phần nào mất đi sự hấp dẫn của nó. Nếu Gearbox ứng dụng hệ thống trang bị rơi ra dành riêng cho từng người tương tự Diablo III, hẳn cuộc chơi sẽ hào hứng hơn nhiều bởi người chơi không còn phải lo lắng việc không nhặt được trang bị mới.

KẺ LẠ, NGƯỜI QUEN

Bên cạnh bốn Vault Hunter cũ từ phần một, rất nhiều nhân vật phụ khác cũng tái xuất trong Borderlands 2 và góp phần vào cuộc đấu tranh chống lại Handsome Jack. Chúng ta có thể kể đến Marcus, Dr.Zed, Tannis, Crazy Earl, Moxxi, Scooter, và đặc biệt là "sát thủ Ninja xuyên thiên hà" Clap Trap. Vẫn là nhân vật đầu tiên game thủ gặp được trên Pandora, là Clap Trap cuối cùng còn tồn tại qua những cuộc thanh trừng của Atlas và Hyperion sau phiên bản DLC Revolution, Clap Trap vẫn tỏ ra hết sức lắm lời và là một "hướng dẫn viên"… kém tài cho game thủ. Sẽ không ít lần bạn gặp phải cảnh dở khóc dở cười bởi trót dại nghe theo lời khuyên của chú ta hay vì những yêu cầu "trời ơi đất hỡi" của nhiệm vụ nhận được. Ngay cả khi tạm hoàn tất phần mình trong cuộc chơi, Clap Trap vẫn không bao giờ chịu ngồi yên và thường làm phiền lòng các NPC khác bởi chất giọng chói tai và sự lạc quan vô bờ bến của mình. Nhiều nhân vật mới khác như Ellie, Handsome Jack cũng thường xuất hiện trên kênh ECHO (một dạng điện thoại của game) để nhắc nhở người chơi về sự tồn tại của mình, và lúc nào cũng mang lại những mẩu hội thoại nhỏ hài hước hoặc kỳ quái. Số phận của một vài nhân vật cũ hoặc những yếu tố bên lề cốt truyện cũng được tiết lộ trong game thông qua những bản ghi âm được đặt rải rác trong game, hé lộ thêm cho người chơi về những gì đã và đang xảy ra trên hành tinh kỳ quặc này.

Sự hài hước là một điều luôn hiện diện trong thế giới Pandora, ngay cả trong các trận đọ súng. Bạn có thể tìm thấy những nhiệm vụ từ ngộ nghĩnh, lạ lùng, kỳ quặc cho đến quái đản, và tất cả đều được nấp sau lớp áo "vì nó phải như thế". Nhà phát triển đã thể hiện điều này thông qua các câu thoại của nhân vật, qua những mô tả nhiệm vụ, và cả "hài hước lạnh" bằng những kiểu đùa… không thể cười nổi. Mỗi nhân vật trong game có phong cách của riêng mình và tạo ra niềm vui nho nhỏ mỗi khi khám phá, chẳng hạn việc ZerO thay tất cả chữ cái O thành số 0 trong tên các kỹ năng của mình. Nếu chịu khó để mắt vào các achievement, cách nhà phát triển chơi chữ cũng sẽ khiến game thủ phì cười bởi sự sáng tạo của nó. Phần lồng tiếng cho các câu thoại lột tả rất tốt tính cách các nhân vật cũng như làm nổi bật sự hài hước của trò chơi, từ sự quyến rũ của Moxxi, sự lắm lời phiền phức của Clap Trap hay một Roland… ngờ nghệch trước phụ nữ.

Một điều đáng nói là từ rất lâu rồi, game thủ thế giới mới lại có được một tựa game AAA đích thực như Borderlands 2. Sự chăm chút của nhà phát triển còn thể hiện ở việc họ mang lại rất nhiều tinh chỉnh mà những tựa game khác "có nằm mơ cũng không nghĩ tới": từ độ lớn của giao diện, vị trí của chúng, góc nhìn của nhân vật (FOV)… cho đến những tinh chỉnh đồ họa cực kỳ chi tiết như Depth of Field, Ambient Occlusion, FXAA… Điều này chứng tỏ rằng ngay cả khi game có những phiên bản dành riêng cho console lẫn PC, nhà phát triển vẫn có thể thực hiện tất cả một cách hoàn hảo mà không cần thiết phải cắt xén nội dung hay giảm bớt công sức vào những công đoạn khác. Hi vọng rằng những tựa game mới của Gearbox trong tương lai sẽ tiếp tục giữ vững truyền thống này, bởi có vẻ họ là "thành trì" cuối cùng còn tôn trọng game thủ PC và thực sự bỏ công sức vào những tựa game của mình.

VÀ CUỘC PHIÊU LƯU CÒN TIẾP DIỄN…

Với thời lượng "khủng" lên đến khoảng 50 giờ chơi cho phần chơi đơn, bốn nhân vật khác nhau với gameplay đa dạng mang lại giá trị chơi lại cao và một nhân vật mới Mechromancer đang chờ ngày ra mắt, Borderlands 2 rõ ràng là một tựa game không thể bỏ qua với những ai yêu thích thể loại FPS. Mặc dù còn một vài điểm yếu như bug địa hình, lỗi xuyên vật thể hay AI ở mức trung bình, trò chơi vẫn có thể giữ chân game thủ trong suốt một thời gian rất, rất, rất dài nhờ vào phần chơi co-op đỉnh cao đầy vui nhộn.

PHẠM LÊ

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	90%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	100%

9

DYNAMITE JACK PC iOS

VƯỢT NGỤC

Dynamite Jack (DJ) là một trò chơi khá thú vị, kết hợp từ trò chơi "Đặt Bom" (Bomberman) đình đám xưa kia, pha trộn với phong cách chơi "Stealth" (lén lút). Tuy chưa thật sự hay nhưng DJ rất đáng để bạn thử qua.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động/Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Hassey Enterprises, Inc

PHÁT HÀNH
Hassey Enterprises, Inc

NGÀY PHÁT HÀNH
11/05/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

» Lối chơi tương đối tốt.
» Tự tạo map giúp kéo dài thời lượng chơi của tựa game.

» Hình âm đạt mức trung bình.
» Thiếu sáng tạo trong lối chơi.
» AI đối thủ kém.
» Bố trí màn chơi chưa hợp lý.

CUỘC ĐÀO TẨU KHỎI ANATHEMA!

DJ không phải là một trò chơi đặt nặng về cốt truyện, đơn giản chỉ là một anh chàng bộ binh không gian bị bắt giữ và bị lao động khổ sai trong khu hầm mỏ Anathema; và rồi một ngày anh tìm cách để thoát khỏi đó. Nhiệm vụ của bạn chính là giúp anh chàng Jack tìm thấy ánh sáng cuối đường hầm và đến với tự do.

Đây là một mô tuýp quá đỗi quen thuộc, dù sao phần mà DJ nhắm tới không phải cốt truyện mà chính là lối chơi.

KHI "ĐẶT BOM" LẠI "LÉN LÚT"

Trong số các game thủ chúng ta chắc chắn hầu hết đều đã chơi qua tựa game lừng danh một thời - Bomberman, trên hệ máy SNES. Trong Bomberman (BBM), nhiệm vụ của bạn là dùng bom phá các vật chắn đường (mà ngày xưa hay gọi là "gạch") để khai thông đường đi, đồng thời tiêu diệt những con quái trong bản đồ và tìm đường đi qua cửa tiếp theo.

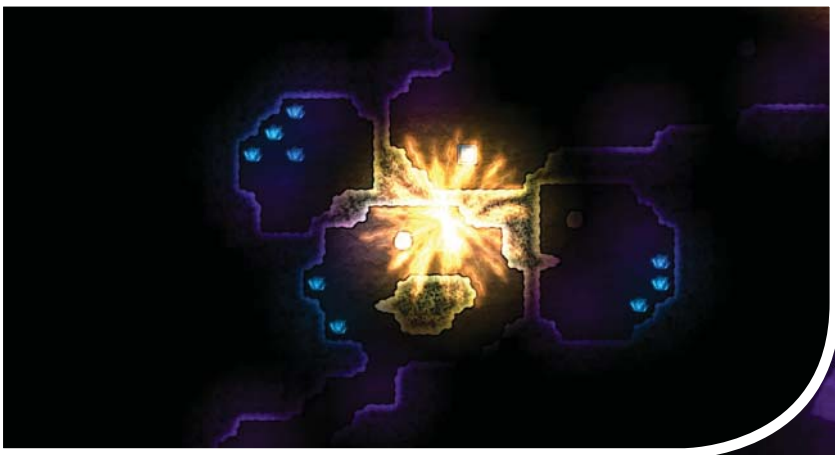
Lối chơi của DJ cũng tương tự như vậy, bạn sẽ dùng bom để mở đường cũng như tiêu diệt đối thủ ở trong khu mỏ, nói chung là "quét sạch mọi thứ trên đường đi" của mình để tìm ánh sáng cuối đường hầm và qua vòng tiếp theo.

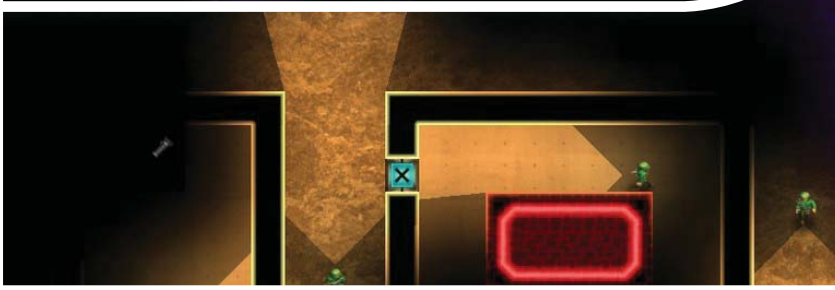
Trong trò chơi, bạn sẽ được cung cấp một quả bom kèm công tắc kích nổ và một cây đèn pin dùng để soi đường, vì hầu hết các màn chơi là tầng hầm nên sẽ không có nhiều ánh sáng cho bạn. Mỗi lần bạn chỉ được đặt một quả bom, không thoải mái như BBM bạn có thể "ăn" thêm đồ chơi để đặt nhiều bom hơn, điều này cũng hợp lý nhằm tránh việc người chơi lạm dụng quá mức, dẫn đến lối chơi sẽ trở nên quá dễ dàng và nhàm chán.

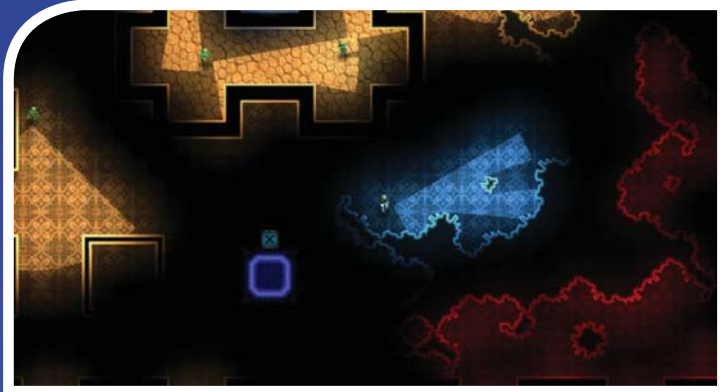
Bạn phải kết hợp hai dụng cụ mình có, kèm theo thứ vũ khí quan trọng nhất, đó chính là kỹ năng của bạn. Nhà sản xuất kết hợp yếu tố "Lén Lút" làm trò chơi trở nên khá thú vị, với việc chỉ "ăn" một viên đạn là bạn sẽ lên thiên đàng ngay lập tức, cho nên bạn sẽ phải vô cùng cẩn thận cho từng hành động của mình. Đầu trò chơi bạn hoàn toàn có thể kết liễu mấy tên lính canh "ngô nghê", nhưng các màn sau bạn sẽ phải sử dụng sự khéo léo, đồng thời nắm được đặc điểm của từng đối thủ để luồn lách qua sự tuần tra nghiêm ngặt của chúng.

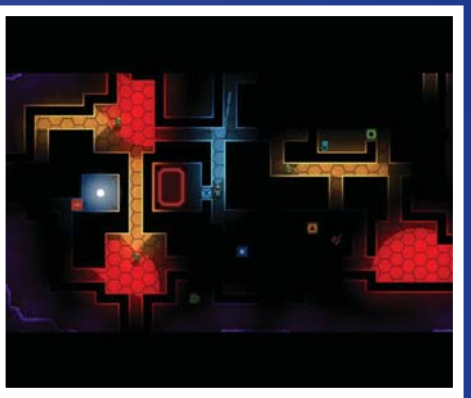
Ngoài nhiệm vụ chính là tìm đường thoát, một số màn chơi bạn sẽ có một nhiệm vụ phụ, đó là thu thập những viên "Tinh Thạch" hoặc "Con Chip". Mỗi viên "Tinh Thạch" thu gom được sẽ giảm thời gian bạn hoàn thành màn chơi để so kè với bạn bè hoặc thi đua thành tích với những người chơi khác. Còn khi thu thập đủ 3 "Con Chip" bạn sẽ "Unlock" (mở khóa) được một màn chơi phụ.

Nhà sản xuất cũng để lại một vài "điểm nhấn" của mình như khi bom nổ, những tên lính canh gần đó sẽ nghe thấy và chạy đến, nếu phát hiện ra bạn thì chúng sẽ xả đạn không thương tiếc. Và đôi khi chiếc đèn pin cũng là một thứ vũ khí lợi hại để đối đầu với những con quái vật sống trong bóng tối. Khi thấy bạn những con quái vật này sẽ lập tức ào tới, nhưng khi bị bạn "chĩa"









đèn pin vào thì chúng chạy ngay tức khắc và… bạn cũng nên chạy ngay đi vì khi bạn quay đầu đi, chúng sẽ lại đuổi theo phía sau! Và có một số màn khá thử thách bạn khi sẽ giảm bớt một trong hai trang bị của bạn, có thể là cả hai, giúp trò chơi trở nên thú vị hơn nhiều.

NHẠT NHÒA HÌNH ÂM

Âm thanh trong trò chơi thật sự không có gì nổi bật, chỉ với vài tiếng động nghèo nàn như tiếng mở đèn pin, bom nổ, tiếng kêu của quân lính… Tất cả chỉ có vậy, tuy rằng mỗi loại lính có âm thanh khác nhau nhưng như vậy là chưa đủ.

Nhạc nền trong trò chơi cũng chỉ có 6 bản, "nhai đi nhai lại" suốt chục màn chơi dễ gây ngao ngán. Tuy nhiên phải thừa nhận rằng, 6 bài nhạc trong game khá hay, diễn tả được không khí của trò chơi rất tốt, lúc thì rùng rợn, âm u, lúc thì kịch tính.

Và cũng do đây là một tựa game "giải trí là chính" nên hình ảnh chỉ ở mức nhìn được, không có gì xuất sắc và mang tính nghệ thuật cả.

CÒN QUÁ NHIỀU "SẠN"!

Trước tiên phải nói đến AI của đối thủ, lính canh chỉ phát giác ra bạn khi bạn đứng trong tầm nhìn của chúng, còn nếu bạn bật đèn pin vào "tầm nhìn" của chúng hay đứng bên cạnh chúng (tất nhiên không trong tầm nhìn) thì chúng không hề có bất cứ phản ứng nào cả! Bạn hoàn toàn có thể lên đi như một Ninja có khả năng ngụy trang vậy, điều này thật bất hợp lý!

Cách phân bố màn chơi cũng chưa hợp lý, những màn đầu có thể nói là quá dễ dàng, những thử thách thật sự chỉ nằm ở hơn giữa game, khi đó bạn mới có thể trải nghiệm được.

Việc vũ khí thiếu đa dạng cũng là một điểm trừ. Nhà sản xuất hoàn toàn có thể xây dựng một hệ thống nâng cấp bom hoặc đèn pin khiến chúng trở nên lợi hại hơn, đây là việc có thể để tăng tính chơi lại của trò chơi. Rõ ràng bạn sẽ cảm thấy nhàm chán khi mà trò chơi chỉ quanh đi quẩn lại có mỗi việc tìm lối thoát với một quả bom và cây đèn pin.

TẠO MÀN CHƠI - "CỨU CÁNH" NHẤT THỜI

Như đã nêu, sẽ rất nhàm chán nếu bạn chỉ chơi những màn do nhà sản xuất tạo sẵn, vì lượng trang bị ít ỏi, không phong phú, lối chơi cũng lặp lại. Nhưng việc cho phép người chơi tạo những màn chơi của riêng mình rồi chia sẻ cho cộng đồng chính là "cứu cánh" cho DJ.

Sau khi hoàn thành xong DJ, bạn có thể chơi tiếp các màn do cộng đồng tạo ra, những map này có thể nói là khá phong phú và sáng tạo. Đây là một trong những điểm sáng ít ỏi mà Hassey Enterprises, Inc đem đến cho người chơi.

MỘT TỰA GAME "ĐƯỢC" NHƯNG "CHƯA ĐỦ"

DJ thật ra không phải là một tựa game quá tồi, nó vẫn có thể đáp ứng nhu cầu giải trí nhẹ nhàng của bạn. Nhưng riêng với người viết, có lẽ tựa game này của Hassey Enterprises, Inc thích hợp chơi trên iOS hơn, vì đây chính là mảnh đất thiên đường cho thể loại trò chơi giải trí như thế này, còn phiên bản PC thích hợp để… tạo map là chính.

TÚ TRẦN

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	65%
ÂM THANH	65%
CỐT TRUYỆN	60%
CẢM NHẬN	60%
CÁCH CHƠI	60%

6,2

F1: 2012 PC XBOX PS3

ĐƯỜNG ĐUA RỰC LỬA

Lắng nghe và triệt để cải tiến, Codemasters một lần nữa làm sống lại loạt game mô phỏng F1 với phiên bản 2012 - một sự lột xác hoàn toàn trong lối chơi so với phiên bản 2011.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Mô phỏng/Thể thao

PHÁT TRIỂN
Codemasters Birmingham

PHÁT HÀNH
Codemasters

NGÀY PHÁT HÀNH
18/09/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Nhiều mục chơi mới được đầu tư kỹ lưỡng.
» Champion Mode đầy thú vị!
» Mô phỏng vật lý tuyệt vời.

» Hình ảnh không có cải tiến.

Trong hầu hết mọi thể loại game, lĩnh vực mô phỏng thể thao có thể nói là mảnh đất "nhạt nhẽo" nhất của ngành công nghiệp giải trí số. Do việc phải ra mắt hàng năm cho kịp các mùa giải thực tế, nên hầu hết các game dạng mô phỏng thể thao là thể loại ít cải tiến, nếu có cũng chỉ thêm thắt "mỗi năm một ít" cho vừa lòng người chơi. Với môn F1, mặc dù "sân chơi" này đã hoàn toàn thuộc về đại gia làng game đua xe là Codemasters, nhưng từ phiên bản F1 2011 trở đi, người chơi bắt đầu cảm thấy không còn sức hấp dẫn ở trò chơi mô phỏng này bởi lý do F1 2011 có quá ít đổi mới so với phiên bản F1 2010. Với phong cách phát triển game theo dạng "lắng nghe fan hâm mộ" và triệt để cải tiến, Codemasters một lần nữa làm sống lại bộ môn mô phỏng F1 với phiên bản 2012 vừa trình làng. Có thể nói, F1 2012 là một sự lột xác hoàn toàn trong lối chơi so với phiên bản 2011.

Như chúng ta đã biết, Codemasters là một trong những hãng game chịu lắng nghe và tìm mọi cách đổi mới những game mà mình phát triển. Minh chứng ở đây là dòng game đua xe đường trường "Dirt", vốn xuất phát từ dòng game Colin McRae (một game mô phỏng Rally thuần túy, nếu như không phải fan hâm mộ thực thụ thì người chơi sẽ khó mà "nuốt trôi" bởi Rally là một môn thể thao cực kỳ đơn điệu). Sau một thời gian dài chịu khó thay đổi, Dirt giờ đây không còn là một game đua xe mô phỏng thuần túy nữa mà đã trở thành một game đua xe thử thách đầy hấp dẫn, với đầy đủ các thể loại đua mà những ai không biết đến Rally vẫn thấy được sức hấp dẫn.

NỘI DUNG PHONG PHÚ

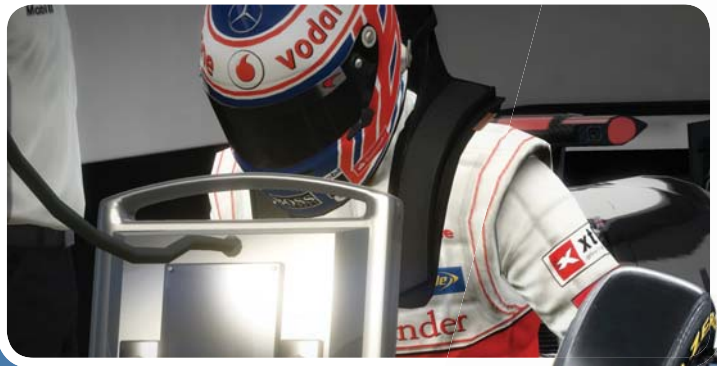
Tương tự với F1, các fan của thể loại này đã vui mừng biết bao khi Codemasters mở hầu bao mua trọn bản quyền giải đua xe hấp dẫn nhất hành tinh này để đưa lên game. Với phong cách của Codemasters, bộ môn mô phỏng F1 giờ đây không chỉ dành riêng cho những "hard-core" fan nữa mà đã trở nên "đại chúng" hóa. Dễ chơi, dễ chấp nhận và trên hết hội tụ những gì mà F1 có trong thực tế, có thể nói chỉ có Codemasters mới làm được như thế.

Quyết tâm đưa game F1 trở thành một game thường niên thành công giống như FIFA và PES, Codemasters đang ngày càng hoàn thiện và làm cho dòng game này trở nên hấp dẫn. Đến hẹn lại lên, F1 2012 chính thức trở thành game đại diện cho mùa F1 2012 năm nay. Trò chơi tái hiện hoàn toàn 12 đội đua và 24 tay đua chính thức của mùa giải 2012, với những chiếc F1 được dàn dựng lại hoàn toàn mới và cập nhật đầy đủ những thay đổi trong mùa giải này. Ngoài những "chiến mã" ra, vòng đua mới của mùa giải năm nay - Circuit of America, cũng chính thức xuất hiện.

CHẾ ĐỘ ĐA DẠNG

Đối với những ai chưa từng chơi qua game đua xe mô phỏng, Codemasters dành hẳn một mục riêng biệt để hướng dẫn người chơi đến với bộ môn F1 thông qua phần chơi: Young Test Driver. Trong phần chơi này, trò chơi sẽ cung cấp cả lý thuyết lẫn thực hành để giúp người chơi hoàn thiện những kỹ năng của bộ môn F1. Đây là phần chơi mà theo Codemasters, họ đã đầu tư kỹ càng với sự tư vấn của những chuyên gia cũng như các tay đua lão luyện ngoài đời để người chơi có thể tiếp cận một cách sâu sắc nhất môn đua xe này. Những chiến thuật như DRS, KERS lần đầu tiên được áp dụng trong game cho phép người chơi có thêm kiến thức về việc vận dụng khí động học để qua mặt đối phương, cũng như những luật lệ đầy khắt khe của bộ môn F1.

Về các mục chơi, như đã nói, F1 2012 đã thể hiện sự đầu tư chu đáo trong cách thực hiện. Phần chơi Career chính thức được phân làm hai nhánh cho hai nhóm đối tượng người chơi khác nhau. Theo như đại diện của Codemasters cho biết, rất nhiều fan hâm mộ môn thể thao F1 và hâm mộ trò chơi là những người trưởng thành, vốn có rất ít thời gian giải trí, họ đã góp ý hãng cho ra một



phần chơi thu gọn, giúp họ vừa có thể giải trí trong thời gian ngắn vừa có thể cảm nhận và hưởng thụ được hết sự hấp dẫn của môn đua xe này.

Do đó thể theo nguyện vọng trên, Codemasters cho ra đời phần chơi Season Challenge - mục chơi thu gọn của Career. Phần chơi này, người chơi sẽ tham gia giải đấu F1 và tranh tài với những tay đua thật ngoài đời ngay lập tức. Những mục tiêu trong từng chặng cả về thứ hạng lẫn chiến thuật cùng những chiếc xe F1 mạnh mẽ của từng đội đua sẽ được đơn giản hóa hoàn toàn. Thậm chí người chơi chỉ cần hoàn thành mỗi chặng đua trong 5 vòng mà không cần phải vào PIT một lần nào. Có thể nói, với những ai không có thời gian, đây là phần chơi nhìn chung khá tốt để hòa mình vào với mùa giải 2012 một cách vẫn tắt.

Ngược lại với Season Challenge, phần chơi chính của game, Career, sẽ là một thử thách thực sự và dường như phần này được Codemasters đầu tư mạnh và dành hoàn toàn cho những "hard-core" fan của thể loại F1. Đây là phần chơi bắt buộc người chơi phải đi từ một tay đua vô danh trong một đội đua… cũng vô danh nốt, cho đến khi trở thành một tay đua cực phách và được các đội lớn mua về.

Tham gia phần này, Codemasters buộc người chơi phải bỏ thời gian và công sức ra tìm hiểu bộ môn F1, bởi quy định của phần chơi Career bắt buộc người chơi phải đua ít nhất 25% số màn đua thực tế ở mỗi chặng (tức là trung bình người chơi phải đua từ 16 đến 20 vòng đua theo từng chặng). Các chiến thuật như thay lốp, thay xăng như thế nào để phù hợp với từng chặng nhằm giúp cho xe và tay đua có thể trụ vững trong hơn một chục vòng đua liên tục sẽ là một trong những trải nghiệm thú vị nhất mà F1 2012 mang lại. Chưa kể, đây là phần chơi bắt buộc người chơi phải trải qua những giai đoạn đua giống như thực tế: đua luyện tập, đua giành pole và đua chính thức. Từng giai đoạn đua sẽ là một sự đấu trí lựa chọn chiến thuật đua hợp lý nhất giữa những đội đua.

Champion Mode là mục chơi hoàn toàn mới, đây là mục chơi dạng như "đấu trùm". Đến với mục chơi này, người chơi được tranh tài trực tiếp với các ngôi sao làng F1 như Kimi Räikkönen, Lewis Hamilton, Jenson Button, Sebastian Vettel, Fernando Alonso và Michael Schumacher. Từng màn chơi ở mục này sẽ là một thử thách mà theo đó người chơi phải đánh bại các tay đua ngôi sao trong những điều kiện nhất định mà màn đua đề ra. Đây là một màn chơi khá thú vị bởi mỗi màn chơi của mục này là một sự sắp xếp đánh đố, bởi như đã biết, những tay đua "trùm" hầu hết là những tay đua cự phách!

HÌNH ẢM CHƯA CÂN XỨNG

Sử dụng Engine EGO 2.0 mới nhất do chính Codemasters phát triển, F1 2012 mang đến những cơ chế vật lý thật đến kinh ngạc. Những mô phỏng vật lý cơ bản nhất của game đua xe đều rất thực: từ va chạm, tăng tốc cho tới sức nặng của xe khi lướt trên mặt đường…

Ngược lại với phần mô phỏng vật lý, tạo hình của F1 2012 dường như không có nhiều cải tiến, thậm chí là đi ngược lại so với phiên bản 2011. Những chiếc xe trong game ít đa giác hơn nên nhiều khi xem cận cảnh, chúng trông khá góc cạnh. Tương tự, các logo quảng cáo trên xe bị "bể hình" khi nhìn gần. Mặc dù hình ảnh có phần giảm sút nhưng bù lại game chạy ổn định hơn hẳn phiên bản 2011, và ít gặp trường hợp rớt khung hình (frame) khi có nhiều xe xuất hiện cùng lúc trên màn hình.

Như hầu hết những game của Codemasters dạo gần đây, F1 2012 có thêm một người hướng dẫn dẫn dắt người chơi xuyên suốt game thông qua giọng nói của mình. Với chất giọng rõ và khá tự nhiên, phần hướng dẫn này bổ ích cho những ai chơi game vốn không thích đọc những dòng chữ khô khan. Âm thanh của game thể hiện được sự mạnh mẽ của động cơ F1, nhưng phần âm nhạc lại quá ít và không nổi bật so với DIRT 3 và DIRT Showdown gần đây.

Mặc dù là một game mô phỏng bộ môn F1 vốn khá "khô khan", nhưng dưới bàn tay của Codemasters, một lần nữa không chỉ fan của thể loại đua này mà ngay cả những ai đam mê game đua xe tốc độ đều có thể chơi và cảm nhận F1 một cách trọn vẹn nhất. F1 2012 xứng đáng là một trong những game đua xe hay nhất năm nay!

CHÁNH TRUNG

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	70%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	95%

8,5

GARSHARP – TEMPLE OF THE DRAGON PC

THỜ RỒNG

Trong vai một chiến binh mạnh mẽ đi tìm bí ẩn của điện thờ rồng, người chơi sẽ có những trải nghiệm bất ngờ thú vị về một vùng đất bí ẩn đầy mê hoặc của những chiến binh rồng có sức mạnh và quyền năng vô song.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Dead Mage

PHÁT HÀNH
Dead Mage

NGÀY PHÁT HÀNH
24/09/2012

ESRB (TUỔI)
Mature

» Xây dựng được một thế giới có chiều sâu.
» Thử thách từ đối thủ máy.
» Cạm bẫy ấn tượng.

» Còn tồn tại nhiều lỗi.
» Thời gian chơi ngắn.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 65%
ÂM THANH 65%
CỐT TRUYỆN 65%
CẢM NHẬN 70%
CÁCH CHƠI 70%

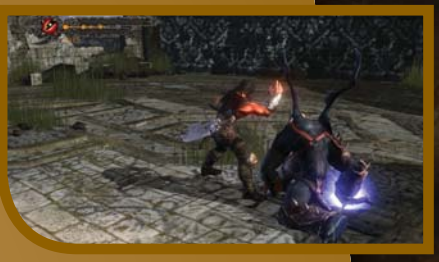
6,7

VÙNG ĐẤT CẤM

Cốt truyện Garsharp - Temple of the Dragon (TOTD) được xây dựng dựa trên thần thoại Ba Tư về bí ẩn của một điện thờ khiến rất nhiều người bị mất tích khi tìm con đường đi đến nó. Trong vai chiến binh Garsharp đi tìm lời giải cho bí ẩn trên, người chơi sẽ phải vượt qua rất nhiều thử thách để đến được "vùng đất cấm". Vật duy nhất hướng người chơi tìm được đường đến điện thờ là những mẩu giấy ghi chép của một người bí hiểm đã mất tích trong chuyến đi trước. Ngoài chức năng định hướng, chúng còn góp phần giải đáp những bí ẩn mà nhân vật chính đang tìm kiếm. Với lối chơi chặt chém khá đơn giản nên rất dễ dàng nắm bắt được trong TOTD, ngay cả việc tìm đường cũng không phải vấn đề quá khó khăn. Tuy nhiên, những bí ẩn và trở ngại trong suốt chặng hành trình luôn chờ đợi phía trước. Nếu là người đánh giá cao ấn tượng ban đầu hẳn bạn sẽ thất vọng với TOTD, bởi trò chơi có phong cách đồ họa không thật sự ấn tượng, thậm chí có phần đơn giản. Nhưng càng về sau người chơi sẽ cảm nhận được phần nào sự hấp dẫn bởi thử thách mà trò chơi mang lại. Đặc biệt về một thế giới được xây dựng vô cùng rộng lớn, đa dạng về địa hình và có chiều sâu nhất định.

MỖI VÙNG ĐẤT MỘT CẢM NHẬN

Với trải nghiệm khác nhau trong từng vùng đất, TOTD mang lại cảm giác bất ngờ khi chuyển cảnh rất nhanh từ vùng đầm lầy sang các khu vực được xây dựng khá quy mô. Các loại quái vật được giao canh giữ những vùng đất riêng nên khi chúng xuất hiện bạn có thể đoán được địa hình nơi sắp tới. Khả năng của các loại lính canh giữ vùng đất thiêng là không phải bàn cãi, nhất là trong việc ra đòn cực kì mạnh mẽ, cùng sức chịu đựng trâu bò. Nếu yếu thế hơn thì "số lượng" của chúng sẽ bù đắp cho chất lượng nên dù mạnh mẽ đến đâu mà không khéo léo sử dụng đầu óc bạn sẽ gánh phần thua thiệt. Độ khó của các cuộc đụng độ tăng lên đáng kể còn do góc quay camera rất khó chịu, bởi hầu hết đều dính chặt vào nhân vật chính, trong khi bao thứ nguy hiểm xung quanh thì lại khó hoặc không quan sát được. Điển hình là trong trường hợp phải đấu với hai tên "đầu trâu" trong một hố chông tự động, chỉ khi tiêu diệt được chúng với số lần hồi sinh ấn định bạn mới có thể thoát khỏi địa điểm này. Công việc này thật sự không quá khó khăn nhưng bạn phải toát mồ hôi vì không quan sát được sự vận hành của tổng thể chiếc bẫy. Những tương tác giữa nhân vật chính với vật thể thường yêu cầu "mặt đối mặt", nếu hướng nhìn của nhân vật chính chếch đi 45°, nút điều khiển động tác "nhặt, chạm" coi như vô dụng. May mắn là lỗi này không ảnh hưởng tới các pha hành động chính trong TOTD. Các gam màu trong trò chơi thể hiện khá tốt nhưng lại gây trở ngại khi không thể thay đổi trực tiếp mà buộc người chơi phải trở ra màn hình Menu chính. Thêm vào đó đôi khi tại các đoạn chuyển cảnh bạn bắt gặp hiện tượng sáng tối và trồi sụt khung hình bất thường. Hành động của nhân vật chính được đánh giá cao với những màn leo trèo và kết thúc khá ấn tượng. Đây cũng được coi là điểm nhấn sáng giá trong TOTD.



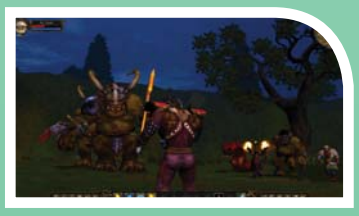
HEN GẶP Ở VÙNG ĐẤT RỒNG

TOTD mang đến nhiều điều cho bạn khám phá, tiếc là quá trình hoàn thiện trò chơi chưa thật sự tốt. Nếu có sự xuất hiện của phiên bản sau đi kèm với việc khắc phục lỗi trò chơi sẽ là một ấn phẩm sáng giá không thể bỏ qua.

QUỲNH ANH

DUNGEON LORDS MMXII PC

GIẢI CỨU VƯƠNG QUỐC



Nếu ai đó liên tục phạm sai lầm ảnh hưởng đến lợi ích của mình, liệu bạn có tha thứ cho họ? Câu trả lời dễ nghe nhất là "có" - nếu người phạm lỗi biết sửa lỗi.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Heuristic Park

PHÁT HÀNH
Dreamcatcher

NGÀY PHÁT HÀNH
22/09/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

- » Có nhiều biến chuyển tích cực.
- » Gameplay thiết kế khoa học.
- » Thế giới trong trò chơi rộng lớn.

- » Đồ họa chưa thật sự tốt.
- » Còn vài lỗi nhỏ trong khâu hành động.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 75%

CỐT TRUYỆN 75%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 75%

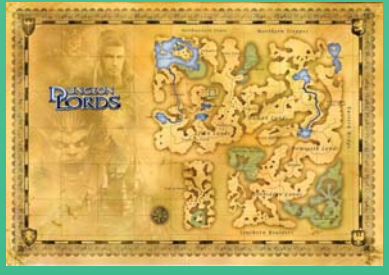
7,4

CÁI BÓNG QUÁ KHỨ

Dungeon Lords là cái tên ám ảnh nhiều game thủ với hai phiên bản đầu gây nhiều thất vọng, khiến cho dự án sản xuất phần tiếp theo Dungeon Lords: The Orb and the Oracle bị trì hoãn vô thời hạn. Những tưởng cái tên Dungeon Lords sẽ mãi chìm vào quên lãng nhưng một lần nữa mọi người lại bất ngờ khi Dungeon Lords MMXII (MMXII) lên kệ. Thế giới trong MMXII xoay quanh cuộc chiến giữa hai vương quốc với hai người trị vì có tính cách trái ngược nhau. Vua Barrowgrim nổi tiếng tàn bạo chuyên hãm hại dân lành, ra lệnh cho binh lính vơ vét của cải trong dân chúng, gây hấn với các nước láng giềng. Trong khi vị vua Davenmor lại vô cùng anh minh, nhân hậu. Việc gì đến cũng phải đến Barrowgrim cuối cùng cũng dòm ngó đến nước làng giềng giàu có. Vì muốn dân chúng tránh được nạn binh đao Davenmor quyết định gả con gái mình cho tên vua bạo ngược. Nhưng trái tim công chúa đã có chủ nên cô cãi lệnh cha và bỏ trốn. Trong vai thần dân của vương quốc bạn phải tìm mọi cách đập tan âm mưu xâm lược của tên vua bạo ngược.

HÀNH TRÌNH ĐƠN ĐỘC

Trong lần xuất hiện lần này MMXII mang đến cho người chơi một cái nhìn trực quan sinh động hơn. Điều đó cũng đồng nghĩa với lối chơi rất dễ nắm bắt ngay từ đầu, do các công cụ trong game được sắp xếp tương đối khoa học. Giống như những tựa trò chơi cùng thể loại MMXII cũng có số lượng lớp nhân vật nhất định, tuỳ thuộc vào thói quen hay sở thích của bản thân mà người chơi có thể lựa chọn nhân vật ưng ý. Bên cạnh đó hệ thống nâng cấp chiêu thức cũng được phân theo cấp bậc và từng nhánh khá rõ ràng. Những khía cạnh này giúp MMXII giữ chân được người chơi trong một khoảng thời gian khá dài mới có thể tìm hiểu hết giá trị trò chơi muốn đem lại. Dĩ nhiên, hành trình cứu quốc không thể hoàn thành trong một thời gian ngắn và thử thách bạn phải trải qua chắc chắn không hề đơn giản. Bởi có rất nhiều thế lực khác ngoài lực lượng của tên bạo chúa Barrowgrim muốn ngăn cản người chơi. Và những thế lực này luôn mang đến cảm giác mới mẻ giống như khung cảnh xung quanh liên tục thay đổi theo bước chân nhân vật. Đôi khi trong chặng hành trình dài rong ruổi trên các vùng đất bạn thèm muốn cảm giác được ngồi trên lưng một con chiến mã, hẳn chặng hành trình sẽ thú vị hơn biết bao! Nền tảng đồ hoạ tuy chưa thật xuất sắc nhưng vẫn mang đến cảm giác tốt với hiệu ứng phép thuật đẹp mắt. Phần âm thanh tỏ ra trội hơn so với đồ hoạ do có đầu tư trong khâu lồng tiếng riêng cho từng nhân vật. Đi kèm với tiếng binh khí, tiếng âm thanh phát ra từ bước chân nhân vật đến những bản nhạc nền thú vị nên thật khó đòi hỏi gì hơn từ một nền tảng âm thanh như vậy. Nếu chịu khó thăm thú và lùng sục khắp nơi MMXII sẽ tiêu tốn khoảng 80 đến 100 giờ chơi, một con số thật sự ấn tượng. Bên cạnh mảng chơi đơn, trò chơi còn chế độ co-op hỗ trợ 8 người chơi cùng lúc, phần nào giúp hành trình của bạn giảm bớt sự cô độc.



SỰ TRỞ LẠI NGỌT NGÀO?

Sự trở lại của MMXII tuy chưa thật sự xuất sắc nhưng dù sao nó đã góp phần gỡ gạc được phần nào thể diện cho loạt game Dungeon Lords. Đây cũng có thể coi là bước chạy đà quan trọng trong tương lai cho những phiên bản tiếp theo.

LI LA

THÔNG TIN

PC

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THỂ LOẠI
Nhập vai / Hành động

PHÁT TRIỂN
FatShark

PHÁT HÀNH
FatShark

NGÀY PHÁT HÀNH
13/06/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Hình ảnh chi tiết và sống động, vui nhộn
- Giới thiệu một hệ thống nhân vật đa dạng và có chiều sâu

- Đối thủ quá đơn giản và kém đa dạng
- Hệ thống thưởng khi lên cấp không tạo được sự phấn khích nơi người chơi
- Khó khăn trong việc bố trí lại nhóm nhân vật

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 60%

CÁCH CHƠI 65%

7,2

KRATER: SHADOWS OVER SOLSIDE

PHIÊU BẠT VÙNG ĐẤT HỨA

Krater theo người La Mã xưa là một vật dụng hình chậu dùng để pha chế rượu bằng cách trộn lẫn hỗn hợp rượu nguyên chất và nước nhằm cho ra nồng độ thích hợp. Trò chơi Krater: Shadows Over Solside, về tính chất cũng tương tự như cái tên của nó khi được pha trộn giữa "rượu" - hành động nhập vai với "nước" - chiến thuật. Nghe qua thì thấy "lạ" nhưng liệu có "hay"?

CỐT TRUYỆN VỪA LẠ VỪA QUEN

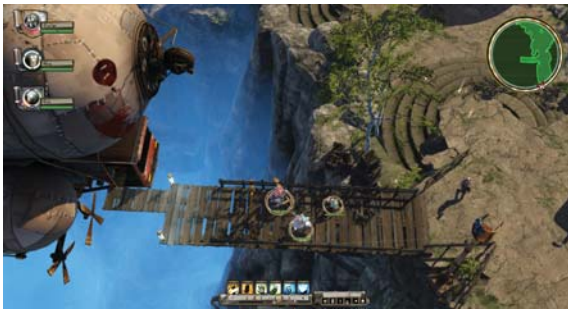
Cốt truyện của Krater: Shadows Over Solside khá đơn giản, diễn ra vài thế kỷ sau cuộc đại chiến liên thế giới. Trái Đất giờ chỉ còn là cái bóng của mình khi bị tàn phá bởi chiến tranh hạt nhân, sinh học, hóa học, bão từ, v.v... Cả một nền văn minh bị đẩy lùi xuống thời kỳ đồ đá. May mắn thay, trong cái bối cảnh u ám đó vẫn có những tia sáng lẻ loi. Con người khám phá ra vùng đất hứa của mình tách biệt với sự ô nhiễm, có nguồn nước sạch, tài nguyên dồi dào và cỏ cây xanh mát mắt, nằm ở nơi mà trước kia là một cõi sa mạc hoang tàn, không sự sống.

Ở trung tâm vùng đất hứa đó là một hang động mà người dân gọi vui là "Center Hole", chứa đựng biết bao kho báu lẫn bí mật của các nền văn minh tân tiến hàng thiên niên kỷ trước tồn tại trên Trái Đất, cũng như hàng trăm ngàn các cạm bẫy hiểm nguy rình rập. Nhiều người đã tìm mọi cách né tránh cái "lỗ" đó, nhưng những kẻ liều mạng, muốn thử vận may của mình cũng nhiều không kém. Bạn là một trong số bọn họ.

"RƯỢU" NHIỀU HƠN "NƯỚC"

Có thể nói, Krater phác họa một môi trường cực kỳ tuyệt vời cho một tựa game hành động nhập vai dạng "hack'n slash" tiêu biểu. Tuy nhiên, khác với cách tiếp cận truyền thống khi người chơi chỉ điều khiển một nhân vật anh hùng để "đập phá" và truy tìm kho báu, Krater cho phép ta điều khiển một nhóm ba nhân vật cùng lúc để ngao du sơn thủy, tả xung hữu đột trong các hầm ngục, vùng đất tăm tối và hiểm nguy.

Bằng việc chuyển từ điều khiển một nhân vật sang một nhóm ba nhân vật cùng lúc, Krater thổi một luồng gió chiến thuật "tươi mát" vào phong cách "chặt và chém" thường thấy của dòng game hành động nhập vai. Việc sống còn trong Krater không chỉ phụ thuộc vào cấp độ của nhân vật và trang bị mà chịu ảnh hưởng mạnh mẽ ở việc bạn điều khiển vi mô (micro) - nhóm nhân vật của mình như thế nào. Tuy nhiên, tính chiến thuật mà Krater thể hiện chỉ dừng lại ở những kiến thức cơ bản như lính cứu thương thì không thể bảo vệ bản thân mình được, còn lính dành cho cận chiến thì có thể chịu đòn tốt hơn là lính bắn súng, hỗ trợ tầm xa.



Từ đây ta có thể kết luận, nồng độ "nước" - chiến thuật mà FatShark pha vào trong Krater chỉ ở mức cho có, làm nền cho phần "rượu" - hành động nhập vai của trò chơi.

Thật vậy, ở khía cạnh này, Krater thể hiện một bộ mặt tự tin với nhiều chi tiết thú vị. Ví dụ như game giới thiệu 4 lớp nhân vật và mỗi nhân vật đóng một vai trò nhất định trong nhóm ba người. Bruiser sắm vai "bao bị chịu đòn", Healer giữ vai trò sống còn là bơm máu và hỗ trợ các nhân vật còn lại, Slayer đúng với cái tên của mình, tập trung gây lượng sát thương càng lớn càng tốt, Regulator thì hỗ trợ đồng đội từ xa với khẩu súng điện của mình.

Việc điều khiển nhóm nhân vật trong game cũng được đơn giản hóa một cách tối đa nhằm tạo sự thoải mái cho người chơi, giúp bạn dễ dàng tung ra những đòn tấn công liên hoàn liên tục, nhằm tiêu diệt kẻ thù một cách trọn vẹn và thỏa mãn nhất. Đơn cử với vài phím nhấn cơ bản bằng các ngón tay trái, bạn có thể nhanh chóng ra lệnh cho Healer hồi máu cho Bruiser, rồi Bruiser thu hút sự chú ý của đối thủ, cũng như "micro" Slayer ra đằng sau và tung các đòn đánh "tất sát".

Ngoài trang bị vũ khí ra, Krater cũng thể hiện một hệ thống các nâng cấp cho người chơi trong hình thức của các món Implant, Booster mà người chơi có thể "gắn" lên bất cứ nhân vật nào của mình. Implant giúp tăng chỉ số của nhân vật như Strength, Focus, Stamina, v.v... Còn Booster đóng vai trò như chất phụ gia để thay đổi tính chất của các kỹ năng sẵn có của nhân vật. Tùy theo từng thuộc tính của nhân vật cũng như kiểu nâng cấp của người chơi mà có hàng trăm cách tiếp cận để người chơi có thể xây dựng một nhóm anh hùng mạnh mẽ nhất cho chính mình, để khám phá từng hang động, ngõ ngách của vùng đất Krater cũng như tiêu diệt hàng hà sa số những kẻ cản đường.

Ngoài lối chơi, mặt hình ảnh của Krater cũng là một điểm đáng chú ý khi game thể hiện một bức tranh tuy đơn giản nhưng đầy màu sắc của vùng đất Krater đầy bí ẩn, pha lẫn trong đó một chút... hài hước. Bên cạnh đó, chuyển động mô hình nhân vật cũng như cách trò chơi mô tả những đòn tấn công, kỹ năng mạnh mẽ tạo nên một cảm giác thỏa mãn nơi người chơi. Mặt hình ảnh và âm thanh của Krater, nói chung, không thể phàn nàn gì.

CẤU HÌNH

CPU	C2D 2.4Ghz
RAM	2 GB
VGA	Nvidia GeForce 8xxx, AMD Radeon 2xxx
HDD	5 GB
OS	XP / Vista / 7

NHỮNG ĐIỂM TRỪ

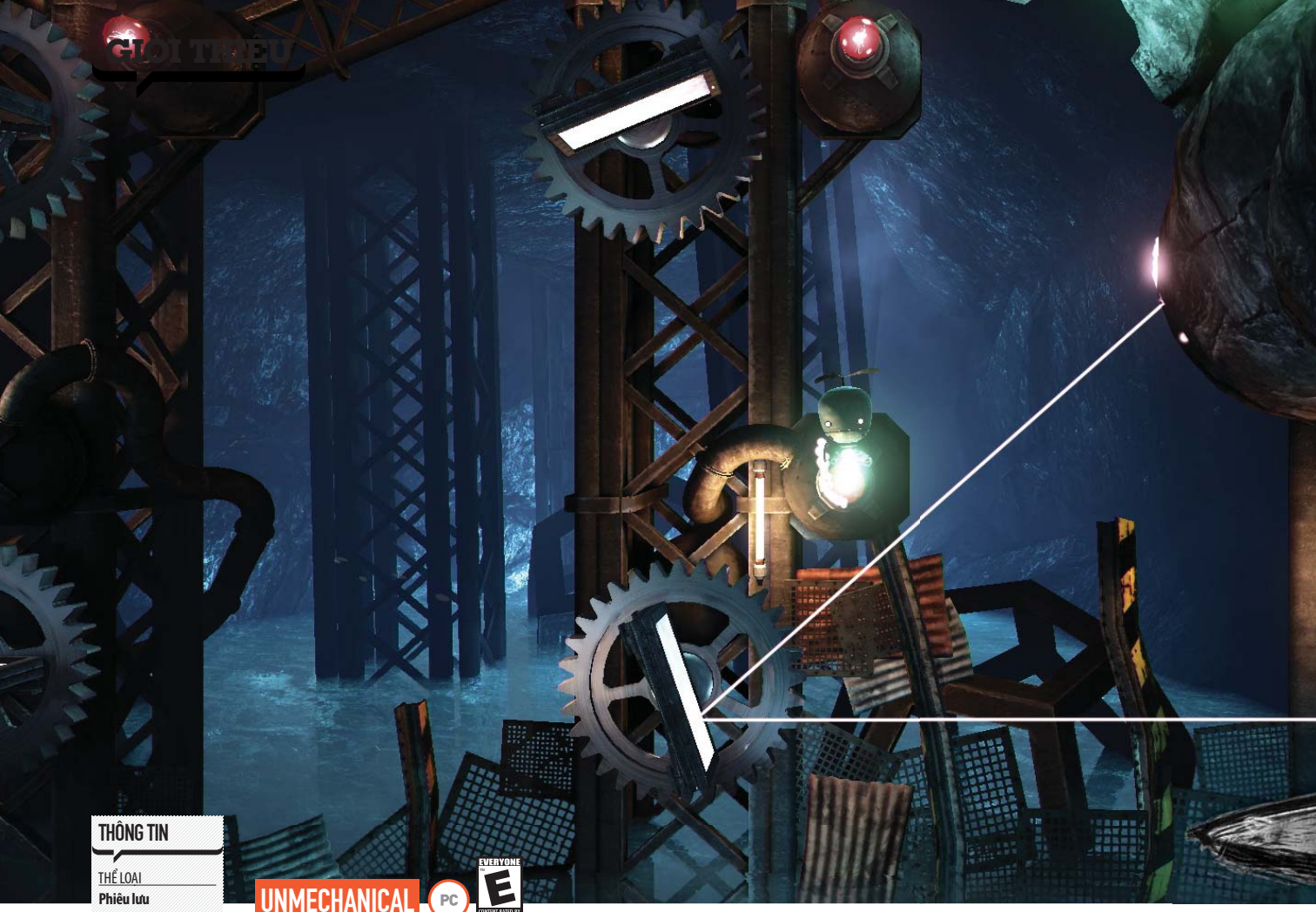
Không đạt được mức thành công như mặt hình ảnh, sau khi trải qua những phút đầu tiên đầy hấp dẫn, lối chơi của Krater bắt đầu bộc lộ những yếu kém. Dù có một hệ thống nâng cấp sâu và rộng, việc mỗi lớp nhân vật chỉ có hai kỹ năng riêng biệt khiến cho game thủ càng chơi càng mất cảm hứng với game vì ngoại trừ thu thập Implant, Booster và vũ khí ra, chẳng có một trông chờ, khát khao gì từ Krater mỗi khi nhân vật của mình lên cấp. Nếu như các game hành động nhập vai khác, khi lên cấp bạn sẽ được tưởng thưởng với nào là tăng chỉ số nhân vật, cộng điểm kỹ năng, học được kỹ năng mới, thì ở Krater, lên cấp chỉ đơn giản là... lên cấp. Một vòng sáng lóe lên trên đầu nhân vật và... xong! Không có gì xảy ra cả. Việc thiết kế hệ thống lên cấp như vậy, vô tình "bào mòn" ham muốn khám phá trò chơi của game thủ.

Điểm trừ thứ hai nằm ở cách mà game cho phép người chơi quản lý nhóm nhân vật của mình. Mỗi nhân vật có những chỉ số khác nhau và khi bạn "thuê" một nhân vật mới vào nhóm của mình, họ sẽ bắt đầu với con số... không (cả về nghĩa bóng lẫn nghĩa đen). Điều này khiến cho người chơi khó chịu khi họ phải huấn luyện lại đội quân của mình, mặc dù lúc bấy giờ cấp độ của ba nhân vật trong nhóm đã bước sang con số 9, chỉ vì một anh chàng lính mới!

Điểm trừ thứ ba nằm ở cách hãng phát triển thiết kế kẻ thù trong game: quanh đi quẩn lại chỉ có một đòn tấn công duy nhất là... chạy lại gần đánh hoặc đứng từ xa xả đạn đến. Đôi khi có vài tên lính đặc biệt hơn một chút khi biết giậm chân tạo sát thương rộng, nhả độc, gây choáng và... hết. Sự kém đa dạng của các loại kẻ thù đã làm giảm đi sự hứng thú của người chơi phần nào.

Ba điểm trừ chính nêu trên góp phần không nhỏ trong việc kéo Krater: Shadows Over Solside từ một game đầy hứa hẹn trở thành một trò chơi chỉ ở mức "chấp nhận được" đối với những game thủ không khó tính gì mấy. Trò chơi vui và thú vị ở những phút chơi đầu tiên nhưng sau đó lại gây khó chịu và trên hết không tạo được sự phấn khích nơi người chơi. Mặc dù chế độ chơi Co-op (qua mạng) của Krater đang trên đường đến tay người chơi, nhưng nó không phải là liều thuốc thần kỳ có thể chữa bách bệnh cho những yếu kém còn tồn đọng của game.

BẢO HƯƠNG



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Talawa Games

PHÁT HÀNH
Teotl Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
9/8/2012

ESRB (TUỔI)
E

- Câu đố đa dạng, thử thách cao
- Đồ họa 2.5D ấn tượng, chi tiết
- Âm thanh xuất sắc

- Giá trị chơi lại hầu như không có

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA **90%**

ÂM THANH **80%**

CỐT TRUYỆN **80%**

CẢM NHẬN **80%**

CÁCH CHƠI **90%**

8,5

UNMECHANICAL PC E

CHÚ ROBOT LẠC BẦY

Câu chuyện của Unmechanical kể về một chú robot nhỏ bị lạc khỏi đoàn robot khi chú vô tình bị hút vào một đường ống ngầm. Cánh quạt trên đầu cho phép chú có thể bay, đồng thời có thể tạo một lực hút để kéo các vật thể xung quanh.

NHẤP VÀ TRỎ

Được phát triển bởi Talawa Games, Unmechanical là một tựa game giải đố đầy ấn tượng và mang tính thử thách cao!

Dựa vào những kỹ năng của mình, chú robot sẽ phải trải qua một cuộc phiêu lưu đầy gian truân với nhiều trắc trở trước khi tìm lại được đoàn robot. Hầu hết các câu đố trên cuộc hành trình của chú robot đều tập trung vào việc di chuyển đồ vật hoặc kích hoạt các thiết bị chuyển mạch và gồm ba loại chính: tương tác vật lý, tư duy lôgíc và vận dụng trí nhớ.

Các câu đố dường như khá đơn giản, nhưng để xử lý được nó lại không phải là điều dễ dàng. Ví dụ, một trong những câu đố đầu tiên có một cái nút bấm để mở cổng. Tuy nhiên, cái nút này lại nằm tít sâu trong một cái hố, và miệng hố thì… quá nhỏ để bạn có thể thả một tảng đá vào. Thử thách đặt ra khi chú robot phát hiện một quả bóng màu cam nhỏ bé nằm trong một chiếc ống phía trên đầu mình. Chú phải canh thời gian thật chuẩn xác để có thể lấy được quả bóng, và từ đó, thả nó xuống miệng hố để nó có thể "đè" vào cái nút bấm hóc hiểm kia. Đây là một trong những câu đố đầu tiên, không quá phức tạp để vượt qua, nhưng cách thức người chơi suy nghĩ, xử lý vấn đề sẽ là cần thiết để qua được hàng loạt những câu đố có cùng tính lôgíc tiếp theo đang chờ đợi bạn.

Mọi thứ trong Unmechanical dường như đều rất giản đơn. Bước vào thế giới đó, bạn sẽ ngay lập tức nhận ra một điểm kỳ lạ: không có bất kỳ một dòng chữ hay đoạn hội thoại nào xuyên suốt game. Trong suốt cuộc hành trình của mình, chú robot sẽ phải tự lực cánh sinh khám phá thế giới và tìm ra lời giải cho các câu đố của mình. Những điều đó có thể khiến bạn liên tưởng đến Machinarium, một tựa game nhấp-và-trỏ nổi tiếng của Amanita Design. Với hai câu chuyện về hai chú robot và không có một đoạn hội thoại hay dòng chữ nào xuất hiện, hai

trò chơi dường như khá giống nhau. Tuy nhiên, trong khi Machinarium tập trung vào việc xây dựng một câu chuyện hấp dẫn trong sự im lặng của nó, Unmechanical lại hoàn toàn khác. Ở Unmechanical, bạn sẽ liên tục di chuyển từ điểm này qua điểm khác, nhưng không phải vì nhằm vào một mục tiêu lớn lao mà chỉ chú trọng vào việc vượt qua thử thách.

HÌNH ẢM ỔN THỎA

Được phát triển trên nền tảng của engine Unreal, Unmechanical có một nền đồ họa bóng bẩy, chi tiết và ưa nhìn. Trò chơi là sự kết hợp giữa nền tảng 2D và môi trường 3D khiến cho người chơi có cảm giác thế giới trong Unmechanical dường như rộng lớn hơn. Ánh sáng trong game được thiết kế rất tốt, đặc biệt khi bạn phải mang những quả cầu ánh sáng vào các vùng tối sẽ thấy chúng phản chiếu rất lóng lánh.

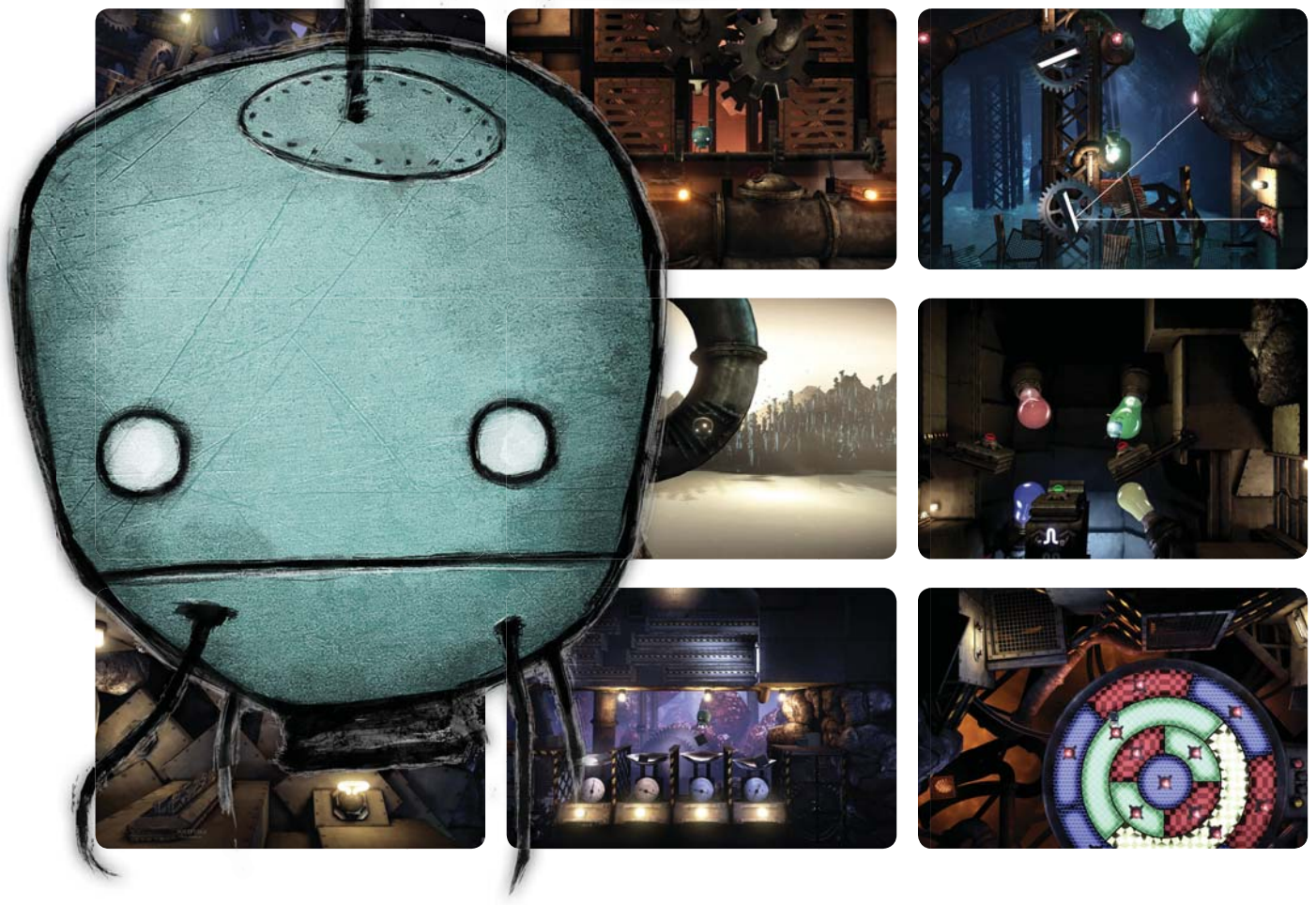
Bên cạnh đồ họa, âm thanh của Unmechanical cũng được thể hiện khá tốt. Kể cả những tiếng động rất nhỏ như tiếng chú robot va vào các vật dụng xung quanh khi bay hay tiếng nước nhỏ giọt, tất cả đều được thể hiện rất chi tiết và ấn tượng. Bản nhạc nền của trò chơi sẽ là "sự cân bằng hoàn hảo" giữa việc khích lệ người chơi tìm tòi lời giải cho câu đố mà không làm mất đi sự tập trung cần thiết.

CÒN ĐÓ NHỮNG HẠN CHẾ ...

Tuy nhiên, bên cạnh những mặt ấn tượng của Unmechanical, trò chơi vẫn còn đó những điểm hạn chế. Một khi đã vượt qua các thử thách trong Unmechanical, việc xử lý những câu đố đó khi chơi lại trở nên tương đối dễ dàng. Điều này khiến cho giá trị chơi lại của game hầu như không có. Đồng thời, việc không cho phép người chơi lưu tự do mà chỉ lưu khi vượt qua một câu đố (một dạng lưu điểm - checkpoint) cũng là một điểm trừ nhỏ của Unmechanical.

Bỏ qua những điểm trừ đó, về tổng thể, Unmechanical là một trò chơi giải đố ấn tượng. Tập trung hàng đầu của game là việc giải đố và tất cả các thứ khác đều được đặt ở vị trí thứ hai. Nếu bạn là một người chơi ham muốn sự thử thách, hãy thêm Unmechanical vào bộ sưu tập game của mình. Với sự kết hợp hoàn hảo về cả mặt đồ họa lẫn âm thanh và một lối chơi đầy thú vị lẫn thử thách, Unmechanical chắc chắn sẽ làm hài lòng ngay cả những người chơi khó tính nhất!

HẢI MINH



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Targem Games

PHÁT HÀNH
TopWare Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
27/09/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Lối chơi hấp dẫn và đầy thử thách
- Đậm chất chiến thuật

- AI máy được ưu ái quá nhiều so với người chơi
- Mục chơi mạng cần được cải thiện hơn

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 85%

8

PLANETS UNDER ATTACK

CHIẾN TRANH LIÊN HÀNH TINH

Với dung lượng không quá 300MB cùng một cốt truyện không mấy sâu sắc, Planets Under Attack trông giống như một mini-game để giải trí hơn là một sản phẩm đầy tham vọng của một hãng phát triển đang mong muốn vươn mình ra thế giới. Tuy nhiên, nếu nghĩ thế thì bạn hoàn toàn lầm. Planets Under Attack là một trò chơi chiến thuật hấp dẫn với các ý tưởng sáng tạo!

MÓN NGON KHÔNG CẦN CẦU KỲ

Mặt đồ họa của trò chơi thật sự không lấy gì làm đặc biệt khi quanh đi quẩn lại chỉ là một cái phông nền với các thiên hà cùng những chòm sao, tinh tú cốt để cho người chơi biết rằng: "À, ta đang ở ngoài vũ trụ". Vì là "nhân vật chính" của Planets Under Attack (PUA), các hành tinh được khắc họa chi tiết hơn so với cái phông nền cố định của trò chơi bằng những hiệu ứng ánh sáng, 3D đầy màu sắc. Tuy đơn giản, mặt đồ họa của Planets Under Attack phần nào cũng thể hiện được ý chính của trò chơi: chiến tranh liên hành tinh với hình ảnh các hạm đội giao tranh dữ dội.

Bù lại cho mặt đồ họa, PUA thể hiện một lối chơi lạ về ý tưởng và có chiều sâu. Dù có tới 4 chế độ: Elimination, Capture, Domination và King of the Hill, với các luật chơi khác nhau nhưng tựu trung lại, mục tiêu rõ ràng nhất mà game đề ra cho người chơi là: đánh chiếm tất cả những hành tinh đối thủ. Một nhiệm vụ đơn giản nhưng để đạt được điều đó thì hoàn toàn không đơn giản chút nào.

Để đánh chiếm một hành tinh, bạn chỉ có một cách duy nhất, đó là tấn công. Tuy nhiên, tấn công như thế nào mới là hợp lý? Người chơi chỉ huy quá trình tấn công trên phương diện vĩ mô, tức là trỏ chuột ở nơi nào thì phi thuyền từ hành tinh của phe ta sẽ bay đến và tấn công hành tinh đối phương. Số lượng phi thuyền phụ thuộc hoàn toàn vào lượng khoáng sản mà bạn đang có. Càng nhiều khoáng sản thì bạn càng có nhiều lợi thế trong cuộc chiến.

Và vì lẽ đó, trò chơi không có khái niệm vi mô như các game chiến thuật thông thường khác. Việc thắng thua hoàn toàn dựa vào óc phán đoán chiến lược của người chơi. Bạn phải phân tích xem đánh hành tinh nào là hợp

CẤU HÌNH

CPU
P4 1.5 GHz / AMD Athlon

RAM
512 MB

VGA
NVidia GeForce FX 5600/ATI Radeon 9600

HDD
300 MB

OS
XP / Vista / 7

lý, phái bao nhiêu phi thuyền đi là đủ, củng cố phòng thủ chỗ nào để có lợi thế, sản xuất khoáng sản như thế nào, v.v...

PUA đòi hỏi người chơi phải có một khái niệm vững chắc trong việc cân bằng giữa kinh tế và quân sự. Càng sở hữu nhiều hành tinh trong tay, bạn sẽ càng có lợi thế nhất định so với đối phương khi lượng khoáng vật thu được sẽ nhiều hơn, dân số cũng đông hơn nhưng cũng đồng nghĩa với việc lực lượng bị trải mỏng ra nhiều nơi khiến cho việc tập trung khó khăn hơn. Tương tự, càng sản xuất phi thuyền để tấn công đối thủ nhiều thì khoáng sản của bạn càng kiệt quệ, và nếu như cuộc tấn công không thành công, cuộc chiến kéo dài ra thì nền kinh tế cũng bị giáng một đòn nặng nề, khó khôi phục.

Game đơn giản là thế nhưng muốn chiến thắng lại là điều không đơn giản chút nào. Đặc biệt là khả năng sản xuất lẫn quản lý tài nguyên của AI máy ở cấp độ "Hard" vượt trội một cách vô lý. Bù lại, nếu bạn chơi mạng 1 chọi 1, 2 chọi 2 hay 1 chọi... tất cả với người chơi khác, bạn sẽ được trải nghiệm game ở một góc nhìn lý thú hơn gấp bội phần, khi mỗi trận chiến là trận đấu trí căng thẳng và hấp dẫn với nhiều kết thúc bất ngờ.

Tuy nhiên, cũng giống như bao tựa game đến từ những hãng ít tên tuổi (như Targem Games), rất khó để có thể lập được một trận đấu qua mạng bởi có quá ít người chơi. Đa phần, game thủ sở hữu PUA sẽ chỉ chơi qua mạng cục bộ hay với người mà họ đã quen biết trước đó. Hiện tại, trò chơi chỉ hỗ trợ chế độ Co-op qua mạng cục bộ, còn chế độ chơi Co-op qua mạng Internet chưa được hãng sản xuất thêm vào khiến cho việc tìm kiếm người chơi "tâm giao" để cùng thưởng thức trò chơi lại càng khó khăn hơn.

LỜI KẾT

Nhìn chung, Planets Under Attack là một trò chơi lý thú với lối chơi lai tạo giữa game chiến thuật vũ trụ với một trò chơi thủ "trụ" - hành tinh. Kết quả? Ta có một trò chơi nhỏ, nhẹ nhàng nhưng giá trị mà nó mang lại chẳng kém gì trò chơi lớn được đầu tư hoành tráng khác.

BẢO HƯƠNG

STARVOID PC

CUỘC CHIẾN KHÔNG CÂN SỨC

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Zeal Game Studios

PHÁT HÀNH
Paradox Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
30/08/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Pentium 4 3.06GHz**
» **Card đồ họa GeForce 205/ Radeon HD 3470**
» **1GB RAM**
» **3GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%
ÂM THANH 70%
CỐT TRUYỆN 75%
CẢM NHẬN 80%
CÁCH CHƠI 75%

7,4

Paradox Interactive quả là một hãng phát hành game "chịu chơi" khi bỏ thời gian và tiền bạc đầu tư vào những tựa game lạ và "khó nhai", đơn cử như dòng game Europa Universalis, Heart of Iron, Mount and Blade hay dạng game xây dựng, phát triển thành phố, ngành nghề như Ship Simulator, Cities in Motion và Majesty. Trò chơi Starvoid chính là một game tiêu biểu trong số đó.

KẾT HỢP NHIỀU THỂ LOẠI

Thật khó mà xếp loại dòng game cho Starvoid bởi vì trò chơi là một tập hợp các đặc tính của ba thể loại game đang chiếm lĩnh thị trường hiện nay: chiến thuật, hành động và công thành thủ trụ (MOBA: tương tự DOTA hay League of Legends). May mắn thay, hãng sản xuất Zeal Game Studios đã giúp báo giới trong việc phân loại trò chơi của mình bằng cách khẳng định Starvoid là một trò chơi thuần chất chiến thuật, nhưng lại pha lẫn nhiều chất "trái khoáy" và độc đáo của hai dòng game kể trên.

Thật vậy, khi người viết bắt đầu tham gia vào một màn chơi của Starvoid, đây quả là một tựa game chiến thuật với việc người chơi sản xuất quân đội, điều khiển tướng lĩnh và lính chốt để hòng tiêu diệt đối thủ, giành phần thắng về phía mình. Nhưng nếu như thế thì Starvoid có gì gọi là "đặc biệt", là "sáng tạo"? Cái đặc biệt của Starvoid ở đây nằm ở chỗ người chơi được trải nghiệm không khí chiến trường mà không cần phải màng đến những công đoạn như thu thập khoáng sản, xây dựng căn cứ như các game chiến thuật thông thường.

Trong Starvoid, mỗi game thủ điều khiển một anh hùng. Nhân vật này đóng vai trò vừa là đơn vị lính đặc biệt, vừa phục vụ như một "công trình chính" có nhiệm vụ... sản xuất lính tráng. Nhờ vậy, mạch game của Starvoid diễn ra rất sôi nổi và nhanh như vũ bão khi người chơi có cơ hội khiển tướng, tạo quân ở bất cứ nơi đâu trên chiến trường. Trong Starvoid, gần như không có một vị trí nào trên màn chơi là vắng bóng khói lửa cả.

Tất nhiên, để bảo đảm cân bằng cũng như đề cao tính chiến thuật cho trò chơi, việc sản xuất quân

đội được giới hạn bởi nhiều yếu tố như thời gian hồi quân, số lượng quân cho phép trên chiến trường. Tùy theo sức mạnh và thuộc tính của từng loại quân chủng, mỗi vị tướng chỉ có thể điều khiển từ 3-5 quân chủng một lúc.

Bàn về tính "sáng tạo", Starvoid được hãng Zeal mạnh dạn áp dụng nhiều yếu tố đặc trưng của hai dòng game: hành động và MOBA. Đầu tiên là chế độ thăng cấp bậc cho người chơi. Mỗi lần thăng cấp, game thủ có thể mua trang bị mới cho anh hùng của mình hay có thể... tạo mới một anh hùng khác, với các đơn vị lính cũng như kỹ năng đặc biệt khác nhau. Thứ hai, bên cạnh việc có thể nâng cấp, trang bị cho các nhân vật anh hùng trên, họ còn có thể sử dụng những kỹ năng đặc biệt của mình nhằm tác động lên cục diện cuộc chiến. Điểm "sáng tạo" thứ ba cũng là cuối cùng, nằm ở các chế độ chơi của game.

Có ba dạng chính là Sabotage, Team Deathmatch và Battle. Ở Sabotage, người chơi được chia làm hai đội và cả hai phe phải thay phiên nhau phòng thủ cứ điểm của mình cũng như tiến công cứ điểm đối phương, thả bom phá hoại các vị trí này nhằm ghi điểm cho đội. Đây là chế độ chơi đòi hỏi tính chiến thuật cao nhất của Starvoid. Ở Team Deathmatch, Starvoid biến thành một chiến trường đầy rẫy khói lửa khi cả hai phe tấn công không ngừng hòng tiêu diệt tướng lĩnh của nhau. Ai hạ gục nhiều đối thủ hơn thì giành phần thắng. Một mục chơi đơn giản, vui là chính tương tự các game hành động thông thường. Ở Battle, Starvoid lại mang hơi hướng game chiến thuật hiện đại mà tiêu biểu là dòng Dawn of War và Company of Heroes của hãng Relics. Hai phe phải chiếm và phòng thủ những cứ điểm quan trọng trên màn chơi để hạ thấp điểm của đối phương đến mức có thể.

NHỮNG HẠT SẠN

Nhìn chung, đa phần các dạng chơi của Starvoid khá cân bằng ở cả tính chiến thuật lẫn giải trí. Mỗi trận chiến trong game là những trận "một mất một còn" nảy lửa, vô tiền khoán hậu. Tuy nhiên, game lại mắc một sai lầm chết người. Đó là trò chơi được xây dựng hướng tới đấu trường mạng. Game không hề có bất cứ một dạng chơi nào để game thủ có thể thử sức với A.I máy cả và điều này làm giảm đi đáng kể sự thú vị của game, nhất là ở thời điểm viết bài này, các máy chủ của Starvoid gần như vắng bóng người. Chỉ may mắn lắm, người viết mới có thể chơi được một màn chơi có 4-6 người hiện diện.

Ngoài ra, còn một số khiếm khuyết nho nhỏ khác cần để cập đến, đó là màn chơi của Starvoid quá hạn chế và chưa thể hiện được đáng kể tính chiến thuật. Mỗi trận chiến là những trận giáp lá cà, ai có sức tấn công mạnh hơn, đông hơn hay cấp bậc cao hơn thì phần thắng gần như nằm chắc trong tay.

Chính điểm yếu này làm cho chế độ Team Deathmatch (đấu đội) của Starvoid không hạp với người viết khi cả trận chiến, game thủ cứ tập trung ở ngay giữa bản đồ, tung hết tất cả những quân chủng, kỹ năng mà mình có hòng "may mắn" ăn được một mạng nào đó. Cũng chính vì điểm yếu này mà phần lớn các game thủ khi xây dựng đội quân cho tướng của mình sẽ chỉ chọn những đơn vị mạnh, có sức chịu đòn cao hơn là những đơn vị có tính chiến thuật đặc trưng như pháo, lính tỉa, các đơn vị có khả năng di chuyển xuyên địa hình, cơ động,v.v... Việc này làm hạn chế đi rất nhiều giá trị giải trí cho những ai đặt nặng vào tính chiến thuật của Starvoid.

Tóm lại, về cách thể hiện Starvoid thực sự là một tựa game đáng chú ý khi kết hợp khá hài hòa giữa cả ba dòng game hành động, chiến lược và MOBA. Tuy nhiên, việc bạn có quyết định tậu trò chơi này về không lại là một việc cần phải suy nghĩ nghiêm túc. Trò chơi là một game chiến thuật chơi mạng nhưng hiện tại nó lại vắng bóng game thủ tham gia vào Starvoid. Chi tiết này là trở ngại lớn nhất mà Paradox và Zeal phải vượt qua nhằm trả trò chơi của mình về đúng với giá trị của nó. Một tựa game giải trí cực vui, pha lẫn chất chiến thuật!

HƯƠNG BẢO

» Lối chơi lạ và độc đáo
» Nhiều lựa chọn để nâng cấp tướng cho mình.

» Server vắng bóng người chơi
» Màn chơi ít và quá đơn giản.

CRASH TIME 5 – UNDERCOVER PC

CỚM CHÌM TĂNG TỐC

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Một tay cớm chìm thâm nhập một nhóm buôn lậu và chờ đợi ngày phá án.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Thể thao, đua xe

PHÁT TRIỂN
Synetic GmbH

PHÁT HÀNH
RTL Playtainment

NGÀY PHÁT HÀNH
28/09/2012

ESRB (TUỔI)
E

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Core 2 Duo 2.0 GHz**
» **Ram 2 GB**
» **VGA 512 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS**
» **7 GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 65%

ÂM THANH 65%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 60%

CÁCH CHƠI 65%

6,3

» Va chạm ấn tượng.
» Hiệu ứng làm chậm thời gian.

» Âm thanh và đồ hoạ chưa thật sự tốt.
» Mục chơi hạn chế.

SỨC HÚT TỪ ĐƯỜNG ĐUA

Với một phiên bản thành công, phần tiếp theo sẽ được nhồi nhét thêm nhiều hiệu ứng, riêng với CT5 sự thu hút đến từ chính đường đua. Trong vai lực lượng cảnh sát đặc biệt, truy đuổi những tên cướp đường phố, người chơi sẽ có dịp thử qua khả năng của những chiếc xe khủng khi được giao chìa khoá. Phần chơi Career theo cốt truyện sẽ mang đến nhiều cảm giác thích thú nhất khi được trải nghiệm hàng loạt loại xe cùng rất nhiều hệ thống nhiệm vụ đa dạng phong phú. Cách thức tiếp cận và khống chế đối tượng là những kĩ năng cần phải nắm vững, nhưng để có thể sử dụng chúng bạn phải có một tay lái có hạng. Bởi chỉ cần mất dấu đối tượng trên bản đồ thì coi như đã thất bại. Và tâm lý tội phạm luôn tồn tại ba chữ "nhấn hết ga" để tẩu thoát nên người chơi sẽ gặp không ít thử thách. Nhất là tại các đoạn đường xấu hay có những khúc cua gấp, nếu xử lý không khéo sẽ mang đến nhiều bất lợi. Chẳng hạn, nếu xe đang leo dốc nhưng lại xảy ra va chạm mạnh ở khúc cua thì khi được cấp xe trở lại đường đua, trớn của xe gần như không có và hậu quả là chiếc xe của bạn sẽ tốn kha khá thời gian để đi hết "đoạn đường đau khổ". Đoạn chiếc xe bay qua khe núi hay phải vượt qua các chướng ngại lớn, bạn sẽ được cung cấp cái nhìn toàn cảnh cùng với việc hình ảnh được làm chậm lại. Phần này được đánh giá cao vì các chi tiết được làm công phu, tạo cảm giác trùng khớp hoàn toàn với hiện tại. Do đó, dù lúc chiếu đoạn phim quay chậm người chơi thật sự không cầm lái nhưng vẫn cảm nhận sự liên tục chứ không thấy sự ngắt quãng tạm thời.

KHOẢNG CÁCH HAY GIỚI HẠN?

Ngoài mục chơi chính, CT5 còn hai mục chơi khác là Single Race và Split Screen. Tuy nhiên, chỉ có hai mục chơi là quá ít cho một tựa trò chơi tốc độ, điều này khiến cho khả năng giữ chân người chơi trong game giảm đi phần nào. Với Single Race, bạn dễ dàng biết được lối chơi của nó gần như tương tự mục đua chính, chỉ có điều giờ đây bạn không còn bị bó buộc trong bất cứ khuôn mẫu nào nữa. Thoải mái lựa chọn trong hơn 50 loại xe cùng đường đua ứng ý là bạn có thể bắt đầu tìm kiếm cảm giác tốc độ. Dĩ nhiên, ban đầu bạn chỉ có thể chọn loại xe và đường đua giới hạn bởi người mới thường không bao giờ có nhiều lựa chọn. Sau khi chứng minh được tên tuổi bạn mới có thể xem hết được kho sưu tập của trò chơi.

Phần chơi mạng tượng trưng cho mục Split Screen, với hỗ trợ tối đa bốn tay đua sẽ mang đến cho bạn những giây phút đấu trí căng thẳng. Bởi yếu tố địa hình, khả năng điều khiển sẽ đóng vai trò quan trọng trong chiến thuật mà người chơi sử dụng. Dù đồ hoạ trong CT5 chưa thật sự bóng bẩy nhưng vẫn thể hiện khá tốt không khí trên đường đua với những va chạm nảy lửa, các pha đuổi bắt tốc độ và những pha mạo hiểm đầy hấp dẫn. Ngoài ra, âm thanh cũng góp phần tăng sự thú vị khi thể hiện khá tốt nhiệm vụ trong khâu lồng tiếng, lúc va chạm hay đơn giản là một khúc nhạc giúp bạn giải toả căng thẳng.

LỰA CHỌN SÁNG GIÁ

Thật sự CT5 đáp ứng được khá nhiều kì vọng của một game thủ đam mê tốc độ, dù vẫn còn vài hạn chế nhưng không đến nỗi khiến trò chơi trở nên kém hấp dẫn. Nhất là nếu ổ cứng của bạn đã "đến giới hạn", thì CT5 là một giải pháp hoàn toàn khả thi.

BÁCH PHONG

GAME OF THRONES

TRÒ CHƠI VƯƠNG QUYỀN

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

> "Khi đã tham gia vào trò chơi vương quyền, chỉ có thắng hoặc là chết, không có lựa chọn khác" – Nữ hoàng Cersei Lannister.

Năm 298, sau cuộc nổi dậy của Robert Baratheon, vương triều Targaryen sụp đổ sau hàng thế kỷ thống trị Bảy phụ quốc của lục địa Westeros. Robert trở thành vị vua mới. Một cuộc chơi mới được tạo ra bởi những tay chơi mới, với những âm mưu và thủ đoạn chính trị lần mò và chực chờ xâu xé lẫn nhau như lũ sói đói mồi. Nhưng đó không phải là nơi câu chuyện bắt đầu, mà là tại một nơi khác, xa tít tắp về phương Bắc, nơi mà mùa đông không bao giờ chấm dứt, nơi có dãy núi đá được mệnh danh "Bức Tường" (The Wall) cao ngút trời ngăn cách Bảy phụ quốc với phương Bắc bí ẩn. Đó là lãnh địa của lực lượng cảnh vệ Night's Watch, những người đã thề nguyện từ bỏ tất cả chỉ để bảo vệ sự bình yên của Bảy phụ quốc trước sự đe dọa của những bí ẩn phía sau "Bức Tường" hàng ngàn năm qua.

Tưởng chừng như ở cái nơi khắc nghiệt này, người ta chẳng có gì đáng để bận tâm ngoài việc cố gắng sinh tồn trước mùa đông chết chóc, nhưng với Mors Westford, một chiến binh

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Cyanide

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
16/5/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Dual-Core 2.2 GHz**
» **GeForce 7900 GTX / Radeon HD 2600 XT**
» **2 GB RAM**
» **7 GB đĩa cứng**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 50%
ÂM THANH 80%
CỐT TRUYỆN 70%
CẢM NHẬN 70%
CÁCH CHƠI 60%

6,5

» **Thực thi nội dung và tình tiết tốt, không làm ảnh hưởng nguyên tác**
» **Giản đơn hóa một số công đoạn phức tạp thường thấy của game nhập vai truyền thống.**

» **Kém trau chuốt phần nhìn**
» **Các tính năng cốt lõi của game nhập vai thực hiện "nửa vời".**

Night's Watch dày dạn kinh nghiệm thì có khối việc để lo: săn tìm những kẻ đào ngũ, huấn luyện tân binh, truy tìm đội tuần tiễu mất tích, giáp chiến với những kẻ Ngoại Nhân hung hãn và đối phó với những đe dọa đến từ kinh thành xa xôi…

Trò chơi đã có thể bắt đầu? Đừng vội, đây chỉ là một nhánh nội dung của game. Một câu chuyện khác sẽ đưa chúng ta đến với Riverspring, thủ phủ của Nhà Sarwyck. Tại đây, nhân vật Alester Sarwyck, con trai trưởng của dòng tộc lãnh chúa cai trị Riverspring, sau 15 năm mất tích trở về sẽ đối mặt với những rắc rối của gia đình, sự nổi loạn của dân chúng trong vùng và việc tranh chấp quyền lực từ phía người em họ đầy dã tâm. Rắc rối nối tiếp rắc rối…

RỜI RẠC NHƯNG LẠI CHẶT CHẼ

Hai câu chuyện rời rạc và hoàn toàn không có liên quan gì đến nhau, lại tồn tại trong cùng một game. Chuyện gì đang xảy ra? Chính người viết khi khởi đầu game cũng hết sức ngỡ ngàng vì… không hiểu gì cả! Tuy nhiên, đó là dụng ý mà hãng phát triển game – Cyanide đã cố tình thực hiện! Bằng cách sử dụng thủ thuật "nhảy" cảnh thường thấy trong các loạt phim truyền hình Mỹ: tình tiết A được "phơi" ra, đẩy lên cao trào rồi đột ngột nhảy sang tình tiết B sau đó lại quay về A, làm người xem vừa hào hứng vừa tò mò theo dõi tiếp, thoạt trông có vẻ lộn xộn nhưng càng đi sâu khám phá thì chúng càng có liên kết nội dung chặt chẽ với nhau.

Một điểm thú vị khác là mặt nội dung của Game of Thrones (GOT) bám sát theo nguyên tác nhưng không xung đột với các tình tiết chính mà đan xen vào một cách khéo léo! Thật thú vị khi những nhân vật chính của người chơi gặp gỡ với các nhân vật của bộ truyện như nữ hoàng Cersei Lannister, thủ lĩnh Night's Watch – Jeor Mormont, trùm mật vụ Varys, tương tác với họ và lèo lái câu chuyện (game) theo những hướng khác nhau mà không phá vỡ nguyên tác.

Tạo được sự tò mò, liên kết các tình tiết giữa bộ truyện và game chặt chẽ, cách dẫn dắt lôi cuốn, cao trào, Cyanide đã thực hiện tốt mặt nội dung cho GOT. Và với một game nhập vai, nội dung chính là linh hồn của trò chơi, coi như đã đạt được 50% thành công. Vậy nửa còn lại – phần "thể xác" (lối chơi) sẽ thể hiện thế nào?

CHẤT RPG "NỬA VỜI"…

GOT chọn cho mình phong cách nhập vai cổ điển theo trường phái phương Tây với thiết lập đơn giản (so với truyền thống). Khởi đầu game, người chơi sẽ chọn nhân vật theo phân loại nhân vật có sẵn (thay vì phải vắt óc đọc và suy nghĩ thật kỹ khi lựa chọn như trong các game cùng loại Neverwinter Nights, Dragon Age Origins,...). Kế đến là tinh chỉnh chỉ số bản thân (Attributes), tuyệt kỹ (Abilities) và kỹ năng sử dụng vũ khí (Skills). Và cuối cùng là hệ thống cân bằng (Traits) khá "lạ": chọn các điểm mạnh và yếu cho nhân vật sao cho điểm số hai bên bằng nhau! Ví dụ: nhân vật có khả năng gây sát thương lớn khi dùng tuyệt kỹ nhưng bù lại thời gian hồi chiêu hoặc mana sẽ lâu hơn thông thường. Chính hệ thống này sẽ ảnh hưởng khá nhiều đến nhân vật trong suốt cuộc hành trình và làm cho nhân vật của bạn không thể "bá đạo" được! Với sự "khởi động" khá nhẹ nhàng, GOT đã giúp người chơi bớt "ngán" và bước vào game dễ dàng hơn, trong khi với các game tuân theo "công thức" truyền thống thì lại nặng nề và dễ làm bạn nản khi mới nhập cuộc.

Tương tự các game nhập vai cùng loại, GOT tạo nên một thế giới khá lớn với những địa danh bước ra từ nguyên tác như Bến Vua (King's Landing), Bức Tường (The Wall), v.v... Nhiệm vụ người chơi là lân la các nơi này để tìm hiểu nhiệm vụ chính cũng như lấy thêm các nhiệm vụ phụ. Trên đường hành hiệp, người chơi sẽ gặp gỡ các nhân vật của nguyên tác (như đề cập trên) cùng các nhân vật phụ NPC. Tùy theo việc lựa chọn hội thoại, các kết quả khác nhau sẽ xảy ra. Đó là trên "lý thuyết", thực tế việc thể hiện của GOT tuyến tính và bức bối!

Chẳng hạn việc thu nạp NPC, người chơi hoàn toàn "thụ động" không thể can thiệp vào số lượng lẫn nhân vật mà mình thích. Game sẽ quyết định NPC nào, số lượng ra sao (thường tối đa chỉ khoảng hai NPC) và thời điểm sẽ đi theo (hoặc rời nhóm) người chơi tùy theo tình tiết câu chuyện. Thậm chí, người chơi cũng không thể can thiệp vào tư trang của các NPC như giao trang bị hoặc tinh chỉnh chỉ số, kỹ năng. Điều duy nhất có thể tương tác với các NPC là ra chỉ thị chiến đấu!

Một điểm đáng nói khác là việc di chuyển giữa các địa danh bằng bản đồ thế giới, người chơi gần như

không có cơ hội dùng đến do việc xếp đặt tình tiết quá chặt chẽ: bạn nhận nhiệm vụ đi tới điểm A và giải quyết chúng ở đấy, cơ hội để "lan man" sang B hay C hầu như không có! Trong khi ở những game nhập vai, việc lang thang từ nơi này sang nơi khác là một thú vui tìm tòi và luôn được nhà phát triển game khuyến khích, đồng thời cũng thể hiện sự tự do trong lối chơi. GOT đã tước mất "niềm vui" này của người chơi. Chưa kể việc thiết kế màn chơi cũng có vấn đề, có không ít màn được thiết kế khá dư thừa: chạy vòng vòng cầu thang tòa tháp chỉ để... mở một cánh cửa, tạo nên một khu rừng đầy ngõ ngách mà hầu như rất ít có sự kiện xảy ra…

GOT cũng cố gắng tuân theo quy luật: lựa chọn hội thoại sẽ ảnh hưởng đến nội dung game. Nhưng cách thể hiện chưa tới và rất dễ đoán thấy kết quả. Nguyên nhân là do hội thoại trong game không bị chi phối bởi tuyệt kỹ ăn nói (thường thấy trong các game tương tự), thêm nữa ngữ nghĩa các đoạn hội thoại khá đơn giản hoặc tốt hoặc xấu, không chơi kiểu "gài độ" hiểm hóc nên người chơi dễ đoán được kết quả! Thậm chí, có một số lúc việc chọn sai chẳng ảnh hưởng gì cả mà game còn "mời" người chơi chọn lại! Tựu trung, xuyên suốt game rất hiếm khi bắt gặp được nhiệm vụ có sự ảnh hưởng rõ rệt bởi quyết định hội thoại. Người chơi cứ một đường mà tiến!

Thế còn hệ thống chiến đấu của game? Vẫn tác phong thời gian thực và cho phép người chơi ngưng game để xếp đặt các lệnh thực thi, nhưng GOT hiệu chỉnh một chút khi khuyến khích người chơi phối hợp tuyệt kỹ của các nhân vật trong nhóm lại để đạt kết quả tối ưu nhất. Thật vậy, với những trận giáp chiến về sau, nếu không luân chuyển qua lại giữa các NPC và nhân vật chính thì rất khó đạt được chiến thắng. Nhưng, lại một lần nữa người viết phải thốt lên "nhưng", GOT đã không làm cho người chơi mãn nhãn và thỏa thuê với những trận giáp chiến bởi khả năng diễn hoạt (animation) của các nhân vật quá yếu ớt, nghèo nàn về động tác và các pha dứt điểm thiếu đi sự dũng mãnh cần có. Đó là chưa kể những tiểu tiết nhỏ như việc máy luôn "đàn áp" người chơi bằng số lượng và gây sát thương cao, việc xài tuyệt kỹ tốn năng lượng nhưng hiển thị cột năng lượng lại không rõ ràng làm người chơi lúng túng không biết khi nào sử dụng được, đã phá hỏng cả hệ thống chiến đấu vốn có tiềm năng!

Với một game nhập vai, phần "nhìn" vốn người chơi không đòi hỏi thật khắt khe như các game thuộc thể loại khác nhưng không có nghĩa là "tầm thường". GOT, tuy lột tả được không khí nặng nề, u ám và trông có vẻ dơ bẩn hệt như trong bộ phim của HBO - "Trò Chơi Vương Quyền" (Game of Thrones – lấy theo tên tập đầu tiên của bộ truyện, đang thu hút hàng triệu khán giả thế giới dõi theo), nhưng sự thiếu chăm chút chi tiết cho mô hình nhân vật, hiệu ứng, ánh sáng đã làm cho hình ảnh của game trở nên thô ráp, "bẩn" (theo đúng nghĩa đen) và thiếu đi sự cuốn hút, trông cứ như các game ra mắt hồi đầu những năm 2000 vậy. Cũng may, phần "nghe" của game vớt vát được phần nào khi mời được một số diễn viên của bộ phim vào vai tương tự trong game và sử dụng âm nhạc nguyên mẫu của bộ phim.

LỜI KẾT

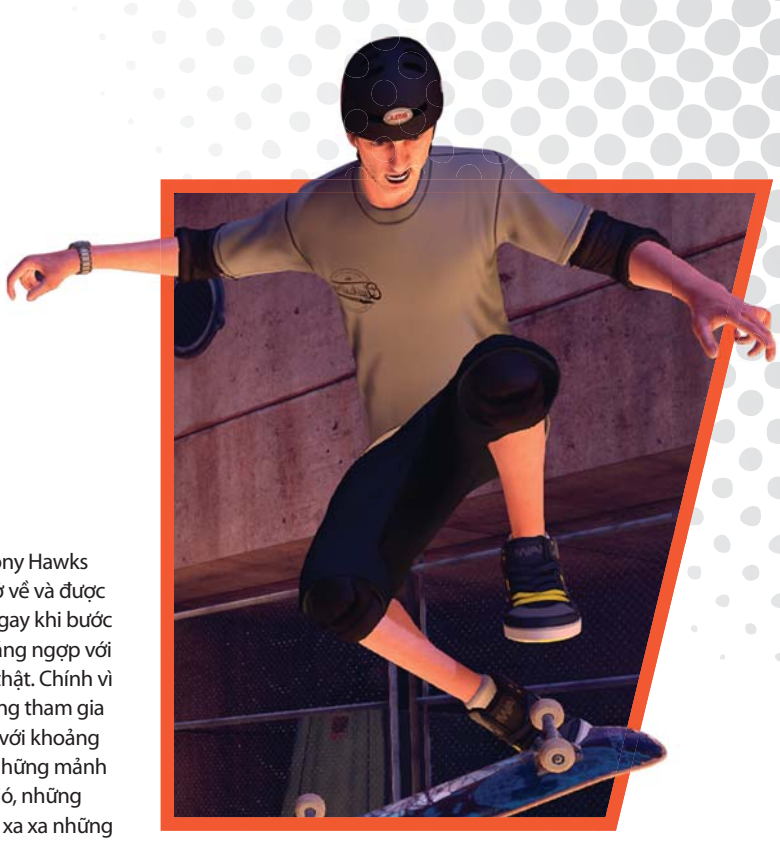
George R.R. Martin từng khen ngợi bộ phim của HBO bám rất sát nguyên tác của ông, bộ truyện sử thi viễn tưởng "Khúc Tráng Ca của Lửa và Băng" (A Song of Ice and Fire), Cyanide cũng có quyền tự hào tương tự khi thể hiện được nội dung lôi cuốn mà vẫn không làm đổi những tình tiết chính của truyện. Chỉ có điều, khi đi vào trọng tâm chính – tức lối chơi, họ đã tự tay mình làm hỏng đi những điều cốt yếu mà một game nhập vai truyền thống cần có. Và chính vì điều đó, ý định lôi kéo các fan hâm mộ của bộ truyện và phim đã bất thành. Chưa kể, cái danh xưng không mấy tốt đẹp "game ăn theo" vô hình chung đã tự gán cho trò chơi. Thật tiếc thay!

CẨM NHUNG

PC

TONY HAWKS PRO SKATER HD

ĐẤU TRƯỜNG VÁN TRƯỢT



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Thể thao

PHÁT TRIỂN
Robomodo

PHÁT HÀNH
Activision

NGÀY PHÁT HÀNH
19/09/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Âm thanh và đồ hoạ tốt.
- Đấu trường vật lý.
- Chơi mạng thú vị.

- Mục chơi đơn có giá trị chơi lại thấp.
- Thời gian chơi ngắn.
- Còn vài lỗi nhỏ.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 85%

CỐT TRUYỆN 75%

CẢM NHẬN 75%

CÁCH CHƠI 80%

8,2

Có lẽ đã quá lâu để ta thấy lại Tony Hawks trong loạt trò chơi cùng tên. Thời gian đã thay đổi một huyền thoại với những nếp nhăn hằn trên khuôn mặt. Nhưng vẫn tấm ván trượt thuở nào cùng với tài năng thiên bẩm liệu chúng ta có được thấy lại các động tác đẹp mắt, khéo léo và cảm giác thu hút như xưa?

NGÀY TRỞ VỀ

Sau hơn 10 năm , Tony Hawks Pro Skater HD (THPS) trở về và được chuẩn bị rất kỹ lưỡng. Ngay khi bước vào trò chơi bạn sẽ choáng ngợp với đồ hoạ sắc nét và chân thật. Chính vì thế, có cảm giác bạn đang tham gia một đấu trường thật sự với khoảng sân xi măng trống đầy những mảnh giấy báo bị cuốn theo gió, những thùng hàng hỗn độn và xa xa những ngờ dốc nơi tạo nên hàng loạt động tác đẹp mắt. Người chơi có thể chọn cho mình nhân vật ưa thích thậm chí cả Tony Hawks; đáng tiếc nhất là sự vắng mặt của hai nhân vật rất được yêu thích trong phiên bản trước Chad Muska và Bucky Lasek. Dĩ nhiên, mỗi nhân vật có chỉ số khác nhau nhưng yếu tố quan trọng nhất vẫn là khả năng của người điều khiển. Trong bất kì màn đấu nào người chơi cũng phải tranh thủ vừa biểu diễn vừa sưu tập cho đủ các tấm séc, chữ cái để ráp thành từ hay các thùng hàng chứa đồ. Có lẽ đã quá quen thuộc nên THPS không có phần hướng dẫn cho người mới bắt đầu. Bạn chỉ còn cách bước ngay vào game và thử từng động tác nếu chưa từng chơi qua bất kì phiên bản nào. Còn đối với những game thủ gạo cội, cách điều khiển hẳn không còn xa lạ.

KHÔNG CÒN ĐƠN GIẢN

Quy tắc biểu diễn để kiếm điểm trong THPS không hề đơn giản, nếu bạn cứ lặp đi lặp lại một động tác số điểm sẽ dậm chân tại chỗ. Do đó, người chơi buộc phải thay đổi và kết hợp các động tác liên tục. Mặt khác, yếu tố mô phỏng vật lý lại rất được chú ý. Nếu trọng tâm tiếp đất sai hay những pha biểu diễn thiếu hợp lý bạn sẽ nhanh chóng đo đất. Việc lấy đà cũng được quan tâm tương tự nên đôi khi chỉ cần thiếu chút khoảng cách mà động tác sẽ thất bại. Đây cũng chính là yếu tố thử thách cho những tay chơi cũ chinh phục THPS. Với mỗi màn chơi nếu vượt chỉ tiêu sẽ được thưởng. Khoản tiền này giúp bạn thay thế, nâng cấp bộ ván trượt. Ngoài chế độ chơi đơn, THPS còn 3 chế độ chơi mạng khá thú vị là: Graffiti, Trick Attack và Big Head. Với Graffiti, người chơi sẽ phải đạt được một số điểm nhất định để chiến thắng. Chế độ Trick Attack, là cuộc đua giành ngôi vương. Cuối cùng là Big Head, yêu cầu thực hiện những combo liên tục. Âm thanh game khá tốt với những bản nhạc nền sôi động. Những tiếng va chạm, tiếng ván trượt hay tiếng la hét của vận động viên đều rất thật. Đáng tiếc là mục chơi đơn còn quá ít bản đồ làm giảm giá trị chơi lại của THPS. Thêm vào đó, trò chơi còn một vài lỗi nhỏ như: nhìn xuyên vật thể, đứng hình. Tuy nhiên, những lỗi đó không mấy ảnh hưởng đến đánh giá từ game thủ. Có thể thời gian sẽ xoá nhoà mọi thứ nhưng với THPS hay huyền thoại Tony Hawks thì "gừng càng già càng cay".

QUANG ANH

CẤU HÌNH

CPU
Core 2 Duo 2.4 GHz

RAM
2 GB

VGA
256 MB 800 GTS or Ati 3650

HDD
2 GB

OS
XP / Vista / 7

DISHONORED

BẢO HỘ CÔNG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

"Nếu như Skyrim là sự kết hợp hài hòa giữa một thế giới mở bao la rộng lớn và lối chơi phi tuyến tính, thì Dishonored bộc lộ sự tỉ mỉ trong thiết kế nội cảnh và sự tự do trong một cốt truyện đặc chất tuyến tính."

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Arkane Studios

PHÁT HÀNH
Bethesda Softworks

NGÀY PHÁT HÀNH
9/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
- **Dual Core 2,2 Ghz**
- **GeForce 315 - 512MB / Radeon HD 4350**
- **3GB RAM**
- **9GB đĩa cứng.**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA **90%**

ÂM THANH **85%**

CỐT TRUYỆN **90%**

CẢM NHẬN **95%**

CÁCH CHƠI **95%**

9,1

PHONG CÁCH STEAMPUNK

Cho đến bây giờ khi mà thị trường game đang tràn ngập với vô số các tựa game đình đám, Dishonored đã thành công xuất sắc khi phát triển cho mình một phong cách chơi và bối cảnh game không giống ai – steampunk (thế giới cơ khí hòa trộn với ma thuật). Điều đó đã để lại ấn tượng mạnh cho người viết khi lần đầu tiên chơi game này.

Phải thú thật rằng cách đây một năm tại hội chợ E3, khi mà lần đầu tiên trailer của game được tung ra, đã có rất nhiều câu hỏi và sự nghi ngờ được đặt ra về sự thành công của Dishonored. Một game hành động lén lút góc nhìn người thứ nhất, một sát thủ đi trong bóng tối và dùng sức mạnh siêu nhiên để đối phó với đối thủ. Mọi sự nghi ngờ đã bị đập tan một khi người chơi bước vào game.

Game lấy bối cảnh ở thành phố công nghiệp giả tưởng Dunwall, nơi đang bị tàn phá bởi bệnh dịch do lũ chuột gây ra. Người chơi vào vai Corvo Attano, cận vệ của nữ hoàng thành phố Dunwall và là chỉ huy bảo vệ thành phố. Sau khi trở về báo cáo cho nữ hoàng về nhiệm vụ mà anh được giao, Corvo và nữ hoàng bị một toán sát thủ với siêu năng lực tấn công. Nữ hoàng bị ám sát còn Corvo may mắn sống sót, nhưng anh bị vu khống cho việc giết chết nữ hoàng. Corvo thề sẽ báo thù và giải cứu cô bé công chúa, người biết hết sự thật và niềm hi vọng cuối cùng của Corvo để có thể giúp anh chứng minh sự vô tội của mình.

GIÁ TRỊ CHƠI LẠI CAO

Không mang trên mình một bộ cánh đồ họa đình đám cũng như được "chống lưng" bởi các nhà văn viết truyện nổi tiếng, điểm thành công của game chính là nằm ở lối chơi đa dạng và thiết kế màn chơi cực kỳ logic. Chính những điều này đã tăng thêm giá trị chơi lại cho game rất cao.

Cùng một màn chơi mà người viết có thể hoàn thành theo ít nhất là bốn phong cách chơi khác nhau! Hoặc bạn biến thành một kẻ sát nhân khát máu, xông pha vào giữa đội quân và triệt tiêu hết những kẻ chống lại mình. Hay biến thành một nhẫn giả trong bóng tối, dựa vào sơ hở của đối phương và ám sát không để lại dấu vết. Lạm dụng các năng lực siêu nhiên cũng là một cách chơi không tồi! Và cuối cùng là biến thành một bóng ma, di chuyển qua mọi thứ mà không để lại dấu vết hay làm hại ai, ngoại trừ các nhân vật chủ chốt trong cốt truyện.

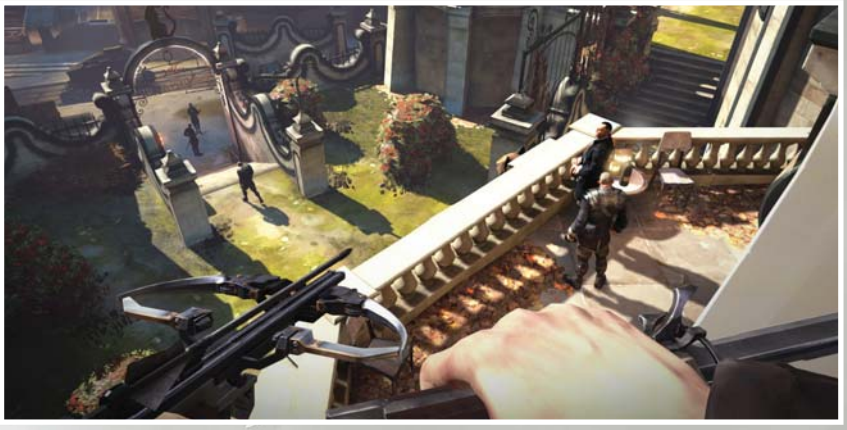
Tất cả các hành động của bạn đều sẽ có ảnh hưởng đến bối cảnh của game, cũng như sự thay đổi trong phản ứng của nàng công chúa bé nhỏ. Nếu bạn đi theo lối chơi hung bạo , đổ máu thì thành phố sẽ thay đổi theo hướng tiêu cực hơn. Bệnh dịch tràn lan bởi vì các xác chết mà bạn để lại trên chiến trường. Áp dụng một cách tiếp cận khác, người chơi ẩn nấp trong bóng tối và thay vì xuống tay ám sát đối phương, bạn đánh ngất hoặc bỏ qua thì các màn chơi sau này sẽ ít xuất hiện bệnh dịch hơn.

Không dừng lại ở bối cảnh, những hành động của người chơi ở màn chơi trước sẽ có thể ảnh hưởng tới lối chơi mà anh ta phải chọn trong màn chơi tiếp theo. Ví dụ: nếu bạn chọn làm nhiệm vụ phụ của màn chơi này, thì bạn sẽ được thêm một sự lựa chọn để hoàn thành màn chơi sau mà không phải đổ máu.

Sự khác biệt đặc trưng của Dishonored còn nằm trong độ khó của game, một điều cực kỳ lạ lùng. Với một số game như Dark Souls khi mà game bắt người chơi phải thích nghi với độ khó "kinh khủng", thì trong Dishonored, độ khó của game hoàn toàn tùy vào người chơi. Mặc dù game cho bạn chọn mức khó nhưng điều đó không ảnh hưởng mấy. Lý do mà người viết đưa ra quan điểm trên là vì game hỗ trợ bạn với bốn siêu năng lực. Nếu sử dụng được những

» Lối chơi cực kỳ đa dạng
» Thiết kế màn chơi tuyệt vời
» Lồng tiếng truyền cảm
» Giá trị chơi lại cao.

» Không có hệ thống quản lý "profile" người chơi.



siêu năng lực này thành thạo thì dù bạn bị bao vây bởi một toán quân, việc xử lý hết đối phương trong vòng vài phút là chuyện quá đơn giản!

Vậy thì độ khó do người chơi quyết định là gì? Nó chính là các mục tiêu do chính người chơi tự đặt ra. Game cung cấp một bảng thành tích (archievement) như: hoàn thành game không giết bất kỳ ai ngoại trừ các nhân vật chủ chốt; hoàn thành game mà không để bị phát hiện một lần nào hoặc hoàn thành game mà không sử dụng các siêu năng lực nào ngoại trừ di chuyển tức thời cấp độ một. Những thành tích này không phải là bắt buộc, chúng được thêm vào để gợi ý cho người chơi về một lối chơi mới. Người chơi hoàn toàn có thể bỏ qua và tự làm theo ý thích của mình. Nhưng nếu người chơi thử thách khả năng của mình thì chúng là những thứ không nên bỏ qua!

Mặc dù bị gò bó bởi một cốt truyện tuyến tính nhưng game lại cho bạn một sự tự do trong mọi hành động. Để điều đó có thể trở thành hiện thực thì chúng ta phải nhắc đến thiết kế màn chơi trong Dishonored. Khác với các game nặng về tuyến tính khác, màn chơi trong Dishonored được thiết kế với rất nhiều ngõ ngách thông với nhau, mang đến cho bạn rất nhiều sự lựa chọn để tiếp cận mục tiêu. Trong một nhiệm vụ chính sẽ có những màn chơi nhỏ liên thông với nhau qua rất nhiều đường. Tùy vào khả năng và lối chơi mà bạn sẽ khám phá ra những lối đi cực kỳ " độc đạo", giúp bạn tiếp cận đối tượng mà không phải lo bị phát hiện. Nhưng điều đó đôi khi bắt bạn đánh đổi việc được chiêm ngưỡng các kiến trúc lộng lẫy và độc đáo trong game.

ẤM HÌNH MÃN Ý

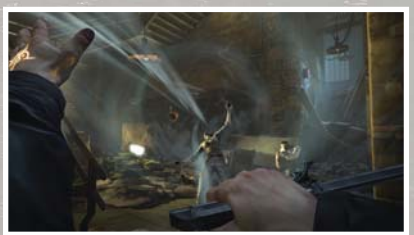
Một điểm đáng chú ý của Dishonored đó là sự trau chuốt các kiến trúc trong game. Từ những ống cống bị bỏ hoang cho tới những ngôi biệt thự được trang hoàng lộng lẫy. Game lột tả được những nét đặc trưng của kiến trúc thế kỉ thứ 18 và cho người chơi thấy sự khác biệt giữa những khu vực khác nhau của một thành phố công nghiệp. Chính điều này làm cho người chơi lãng quên cảm giác bị gò bó, và đắm chìm vào trong thế giới của Dishonored.

Cuối cùng, không thể không nhắc đến âm thanh trong game. Mặc dù không phải là cực kỳ xuất sắc nhưng phần âm thanh của game đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình. Từ những đoạn hội thoại truyền cảm, lột tả nên tính cách của nhân vật cho tới các bài nhạc nền của game được những người lính gác cổng "huýt sáo".

Hiện tại vẫn còn tương đối sớm để nói rằng "Dishonored" là game hành động hay nhất của năm nay, nhưng người viết chắc chắn một điều rằng, đây sẽ là game hành động rất hấp dẫn mà bạn không thể bỏ qua được.

Lối chơi đa dạng và sáng tạo, thiết kế màn chơi phức tạp và lô-gic, kiến trúc trong game cực kỳ độc đáo, lồng âm rất truyền cảm. Dishonored đã chứng minh rằng, một game hành động góc nhìn người thứ nhất vẫn có thể làm tốt những gì mà chúng ta thường thấy trong các game hành động góc nhìn người thứ ba.

TRUNG TOTO



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Krealit Company

PHÁT HÀNH
Sigma-Team

NGÀY PHÁT HÀNH
09/10//2012

ESRB (TUỔI)
M

- Đồ hoạ nhiều màu sắc ấn tượng.
- Lối chơi chạy bắn kết hợp với phòng thủ.
- Nâng cấp đa dạng.

- Thời gian nạp game lâu.
- Hiện tượng giật hình nhẹ diễn ra khá thường xuyên.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 75%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 75%

7,2

CẤU HÌNH

CPU
Core 2 Duo 2.0 GHz

RAM
1 GB

VGA
512 MB ATI 3800/ NVIDIA GeForce 8800

HDD
1 GB

OS
XP / Vista / 7

I AM WEAPON PC MATURE M ESRB

TÔI LÀ VŨ KHÍ

Đã chán ngán với những thí nghiệm khoa học thất bại và cuộc xâm lăng của người ngoài hành tinh trong Alien Shooter, lần này Sigma-team mang người chơi đến với thế giới của những con ác mộng cùng tác phẩm I Am Weapon (IAW)

DÁNG ĐI ĐỘC QUYỀN

Có thể nói dù những trò chơi hiện tại đề cao sự uyển chuyển mềm mại nhưng tướng đi đặc biệt của nhân vật chính trong Alien Shooter lại để lại ấn tượng sâu sắc với nhiều người chơi. Thậm chí nó tồn tại đến phiên bản thứ 3 trong loạt game trên và bây giờ sang cả IAW. Tuy nhiên, lối chơi chạy bắn trong Alien Shooter giờ đây còn được phát triển thêm công việc phòng thủ hay bảo vệ mục tiêu, bởi nhân vật chính trong IAW là một thanh niên khoẻ mạnh nhưng đang phải chống lại sự phá huỷ ký ức hình thành từ những cơn ác mộng. Cách cứu bản thân duy nhất của anh chàng là phải đột nhập vào chính bản thân mình và tiêu diệt những kẻ phá hoại đáng ghét. Với khả năng sử dụng được mọi loại vũ khí, chặng đường hồi phục ký ức của nhân vật chính liệu có đơn giản?

SỰ KẾT HỢP THÚ VỊ

Quả thật khi kết hợp với yếu tố thủ thành IAW mang lại một làn gió mới hết sức đặc biệt làm thay đổi cái nhìn ban đầu về trò chơi. Bởi nếu cứ theo đuổi lối chơi chạy bắn như cũ IAW hẳn sẽ chuốc lấy thất bại khi lối chơi này đã trở nên quen thuộc. Các công trình được xây dựng luôn mang nhiều tính năng khác nhau nên hỗ trợ cho bạn được rất nhiều. Cái khó là chọn vị trí để đặt chúng sao cho hợp lý, bởi lối di chuyển của đối phương không hề theo bất cứ quy luật nào. Dĩ nhiên, các công trình này có thể bị huỷ hoại khá dễ dàng nếu không nhận được sự hỗ trợ từ bạn. Tuy nhiên, công việc này không mấy dễ dàng, khi mà đôi lúc bản thân bạn còn phải vất vả chống đỡ các đợt sóng từ phía đối phương. Ban đầu, chúng còn "ém hàng" nên không có nhiều khó khăn, nhưng càng về sau hầu hết quân đối phương gần như phải tốn một thời gian nhất định mới tiêu diệt được thì bạn mới cảm thấy "tối tăm mặt mũi". Đôi khi, bạn bị ngưng màn chơi không phải do không chống đỡ được mà đơn giản vì đối phương quá đông đến nỗi bạn không có đường rút và bị kẹt lại tại một góc nào đấy, dĩ nhiên sau đó sẽ là "kết thúc buồn". Để tránh được tình trạng này bạn nên chăm chút đến việc nâng cấp các công trình và vũ khí của nhân vật chính nhằm tăng khả năng của chúng trước sự gia tăng của đối phương về chất lượng lẫn số lượng. Dù sao bạn cũng được an ủi phần nào trước sự đa dạng về khả năng nâng cấp trong IAW.

ẢO MỘNG

Thế giới được xây dựng trong IAW ngập tràn màu sắc giúp xoá đi phần nào những góc cạnh còn tồn tại trong khâu đồ hoạ. Tuy nhiên, trò chơi vẫn dành sự chăm chút nhất định cho những công trình xuất hiện trong từng màn chơi. Các loại quái vật trong trò chơi cũng rất phong phú và mang lại ấn tượng riêng bởi khả năng của chúng. Âm thanh hoàn thành khá tốt nhiệm vụ khi dọc theo chiều dài của trò chơi là những bản nhạc mang đầy bí ẩn, góp phần tạo nên một sự kì bí, ma quái cho thế giới mộng tưởng. Ngoài ra, những âm thanh khác như: tiếng súng, tiếng cháy nổ… cũng được thực hiện công phu nên tạo được cảm giác hài lòng cho người chơi. Yếu tố khiến IAW mất điểm là thời gian nạp game lâu và hiện tượng giật hình nhẹ xảy ra khá thường xuyên dù máy bạn đáp ứng tốt cấu hình đề nghị của trò chơi. Nếu đã từng yêu thích Alien Shooter thì không có lý do gì để bạn từ chối IAW, bởi trò chơi sẽ mang lại cho bạn những giây phút xả stress hữu hiệu.

BẠCH THƯỢC

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
BlueGiant Interactive

PHÁT HÀNH
BlueGiant Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
14/09/2012

ESRB (TUỔI)
T

CẤU HÌNH TỐI THIỂU
» **Intel Core 2 Duo 2.0 GHz**
» **NVIDIA 9500GT, AMD HD 3650 512MB+**
» **XP / Vista / 7**
» **7 GB**

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA **80%**

ÂM THANH **70%**

CỐT TRUYỆN **65%**

CẢM NHẬN **65%**

CÁCH CHƠI **65%**

6,9

» **Đồ họa đẹp.**
» **Nhịp game nhanh, sôi động khiến các trận đánh ác liệt hơn.**

» **Phần chiến dịch quá ngắn.**
» **Nhiều lỗi lớn.**
» **Tải game quá lâu dù ở máy cấu hình cao.**
» **Có quá ít tùy chọn trong phần chơi mạng.**

TRYST PC

CHIẾN SỰ ISHTONIA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

"Sự hấp tấp trong khâu phát triển đã khiến trò chơi phát sinh quá nhiều vấn đề dù rằng trải nghiệm mà Tryst mang lại thực sự bắt mắt và có tiềm năng…"

Ý nghĩ đầu tiên khi nghe đến trò chơi Tryst là cái tên kì lạ nhưng dễ nhớ của nó. Tryst thuộc thể loại dàn trận thời gian thực, mô tả một cuộc chiến giả tưởng giữa loài người và sinh vật ngoài hành tinh với các yếu tố cơ bản thừa kế từ game dàn trận StarCraft. Các chiến dịch nhanh gọn và lối xây nhà dễ hiểu khiến bạn thú vị trong một thời gian ngắn, nhưng do tính chất vô định của cốt truyện trong phần chơi chiến dịch, độ khó kì quặc, rất nhiều lỗi khó chịu cùng phần chơi mạng mờ nhạt đã khiến trò chơi mất điểm.

CỐT TRUYỆN RỜI RẠC

Cốt truyện của trò chơi là một cốt truyện kinh điển với việc người ngoài hành tinh bất ngờ tấn công trái đất vào 1000 năm sau thời điểm hiện tại, ở một hành tinh xa xôi của loài người có tên Ishtonia. Chủng tộc người ngoài hành tinh là một thể thống nhất, liền lạc với nhau qua một quái vật có tên là Zali. Người ngoài hành tinh tiến hành một cuộc tấn công bất ngờ sau nhiều năm chung sống hòa bình với loài người và ám sát thành công tổng thống đương nhiệm, người thực tế là đại diện cho tập đoàn Rhyn Tech – một dạng siêu tập đoàn độc quyền về công nghệ. Điều này dẫn đến một đáp trả tất yếu của loài người, và trong cùng thời gian đó con người lại phải giải quyết một cuộc nội chiến giữa các tù binh nổi loạn. Toàn bộ cốt truyện không mang nhiều ý nghĩa khi xung đột giữa hai phe phái loài người nhanh chóng bị gạt sang một bên vào phần chơi chiến dịch thứ 2, và căn bản Zali chỉ là quái vật mang một vai trò mờ nhạt.

CƠ CHẾ CHƠI TỐT NHƯNG THIẾU CHIỀU SÂU

Cho dù bạn chưa hề chơi qua một game dàn trận thời gian thực nào, bạn cũng sẽ không gặp khó khăn gì để làm quen với Tryst vì lối chơi của nó hoàn toàn cổ điển. Bạn xây dựng căn cứ, thu thập tài nguyên, xây dựng quân đội và sau đó tấn công đối thủ. Có hai loại tài nguyên: khoáng sản và điện, cả hai loại này đều được quản lý tự động thông qua các trạm khai thác. Một số công trình có thể được nâng cấp qua cây công nghệ ARM – Augmentation Research Mechanism, tại đây bạn có một số chọn lựa về vũ khí, khả năng hồi máu và giáp khác nhau để cung cấp cho binh lính của mình. Phần chơi chiến dịch được tiến hành theo lối trực tiếp – tuyến tính khi bạn phải đi qua các bước căn bản như xây dựng căn cứ, do thám trên bản đồ và chiếm các điểm chiến lược về quân sự và tài nguyên của đối phương. Sự khác biệt chút ít duy nhất là thỉnh thoảng bạn cần do thám bản đồ trước, đánh một số trận rồi mới xây dựng căn cứ. Một số lựa chọn như chọn giữa hai hướng tiến công đồng thời xuất hiện trên bản đồ mang lại một số thách thức về việc ra quyết định trong tình huống khẩn cấp.

Phần chơi chiến dịch cho bạn trải nghiệm những màn chơi từ hết sức đơn giản cho đến cực kỳ khó mà không hề cảnh báo về những thách thức bạn phải đối mặt, chính điều này làm bạn phải tải lại save game rất nhiều lần. Một số nhiệm vụ trong phần chơi chiến dịch quá phức tạp, điển hình như màn chơi thứ tư khi bạn phải giữ cho bốn thành viên trong đội của mình sống sót trong khi lực lượng dưới quyền bạn cực kỳ ít ỏi. Điều duy nhất khiến bạn có thể vượt qua màn chơi này là tính đơn điệu của trí thông minh nhân tạo, khi bạn có thể dễ dàng dụ đối thủ ra chỗ vắng, tiêu diệt và lặp lại quá trình nhàm chán kể trên. Phần chơi chiến dịch của Tryst có độ dài khá ngắn ngủi và lựa chọn duy nhất còn lại cho bạn là phần chơi solo với máy hoặc chơi nối mạng. Cả hai đều không mang lại nhiều thú vị. Chế độ Skirmish chỉ cho phép bạn chọn một số ít bản đồ, do không có nhiều người chơi online và ít tùy chọn điều chỉnh màn chơi nên chế độ chơi mạng cũng không mang lại điều gì thú vị.

NHIỀU LỖI...

Tryst có khá nhiều lỗi khó chịu. Các thông báo lỗi thỉnh thoảng hiện ra với các thông điệp không thể hiện được một số hiệu ứng và không có lựa chọn gửi lỗi cho nhà phát triển. Thao tác tìm đường trong trò chơi kém hiệu quả, đặc biệt cho những đơn vị quân có kích thước lớn. Lỗi tìm đường không chỉ xảy ra với đơn vị quân có kích thước lớn, đôi khi các đơn vị quân kích thước nhỏ cũng chen chúc nhau giữa đường một cách rất khó hiểu, mặc dù trước mặt hoàn toàn trống trải.

Quá trình lưu game cũng có vấn đề, các tập tin save game của bạn thường không được đồng nhất. Bạn có thể gặp trường hợp khi lưu trò chơi thì các đơn vị quân của bạn đang sung sức và sẵn sàng tấn công, nhưng khi tải lại thì bạn phát hiện đội quân thiện chiến ban đầu biến mất, thay vào đó bạn được đưa đến nhiều phút trước khi bạn thực hiện lệnh save.

CHẤP NHẬN ĐƯỢC...

Dưới góc nhìn sản xuất thì Tryst mang lại những gì cần thiết ở một tựa game chiến thuật không hơn không kém. Engine đồ họa cung cấp cho bạn những khung hình tương đối đẹp, hiệu ứng ánh sáng và màu sắc bắt mắt, đủ cuốn hút để bù lại cho lối chơi có phần hụt hơi về sau. Nhịp độ trong game diễn ra khá mượt mà, chỉ chậm lại một ít không đáng kể trong các trận đấu phức tạp. Các thao tác phóng to thu nhỏ màn hình cũng được hỗ trợ rất tốt, tiện lợi khi thao tác với các đơn vị trên chiến trường. Cốt truyện liên quan đến người ngoài hành tinh cũng đóng góp một phần đáng kể trong lối chơi, với các quang cảnh hoang tàn kết hợp với các đầm lầy kỳ quái đem lại cảm giác phấn khích khi khai phá. Âm nhạc và lồng tiếng cho trò chơi không có gì đặc sắc, mặc dù có một dàn diễn viên hùng hậu lồng tiếng đầy đủ cho các nhân vật trong cốt truyện.

Tồn tại nhiều hạn chế song Tryst vẫn có thể mang lại cho bạn vài giờ thư giãn nhẹ nhàng. Không có nhiều yếu tố đột phá hay các chiến thuật mới lạ nhưng bạn có thể đi vào trò chơi ngay lập tức mà không cần học thêm điều gì. Tuy bạn sẽ vấp phải khá nhiều khuyết điểm ở giai đoạn nửa cuối của trò chơi nhưng chúng đều có thể vượt qua được nếu bạn khéo léo và không quá khó tính. Tổng hợp nghe nhìn và cách bố trí lối chơi thì Tryst là một game chơi được, có tiềm năng và đủ để bạn mong chờ vào phiên bản kế tiếp hoàn thiện hơn.

TUẤN KIỆT

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

SIÊU SAO BÓNG ĐÁ PES

Pro Evolution Soccer 2013 (PES 2013) có những cải tiến về mặt cách chơi và đồ họa so với người tiền nhiệm. Nhưng như thế vẫn chưa đủ để tạo động lực bút phá cho dòng game trong cuộc cạnh tranh với đối thủ truyền kiếp FIFA của EA Sports.

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Thể thao – Bóng đá

PHÁT TRIỂN
Konami

PHÁT HÀNH
Konami

NGÀY PHÁT HÀNH
25/9/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Tính năng Full Control hiệu quả, sâu sắc.
» Mô phỏng hình ảnh và động tác cầu thủ khá tốt.

» AI thỉnh thoảng phạm sai lầm và khó chịu.
» Chưa có những cải tiến cách mạng về lối chơi.
» Còn thiếu những giải đấu có bản quyền toàn bộ.

Pro Evolution Soccer (PES) là dòng game bóng đá đã gắn bó rất lâu với game thủ Việt Nam trong hơn 15 năm qua, từ khi vẫn còn tên gọi là "đá banh Nhật" (phiên bản Winning Eleven). Trong hơn 15 năm qua, bên cạnh sự lớn mạnh của dòng game FIFA của EA Sports, PES cũng có những cải tiến lớn trong lối chơi như online, bổ sung một số giải đấu quan trọng như Champions League, cải thiện AI cầu thủ, đồ họa chân thật hơn và động tác mô phỏng giống như cầu thủ ngoài đời. Ở PES 2013, trò chơi đã có những cải tiến về mặt điều khiển cầu thủ ở tính năng Full Control, mô phỏng tính cách, động tác và thần thái cầu thủ qua tính năng Player ID và cuối cùng là Proactive AI, tính năng về AI khiến các đối thủ trong PES 2013 trở nên "rắn" hơn cả về chiến thuật tấn công và phòng thủ. Đó là 3 cải tiến chính trong lối chơi của PES 2013 được giới thiệu trong năm nay.

GIAO DIỆN HẤP DẪN VÀ NHỮNG GIẢI ĐẤU HÀNG ĐẦU

Một trong những cảm giác đầu tiên mà bạn sẽ nhận được ở PES 2013 là về giao diện của trò chơi khá giống với phiên bản PES 2012 trước đây, chú trọng đến sự sinh động qua hình ảnh nhân vật đại diện Cristiano Ronaldo cùng bầu không khí sân bóng sôi động xung quanh. Các chế độ chơi của PES 2013 cũng không có gì mới, vẫn xoay quanh Exhibition, Training, Football Life (gồm 3 chế độ nhỏ Master League, Become a Legend và Master League Online)… Ở Master League Online, PES 2013 giới thiệu hệ thống phân loại người chơi mới mang tên Rival Ranking, cho phép phân chia người chơi online dựa theo kỹ năng và thành phố họ ở, từ đó gia tăng được tính cộng đồng của trò chơi.

Về mặt các giải đấu, PES 2013 mua bản quyền một số giải đấu lớn của châu Âu như Premier League (Anh), Serie A (Ý), Ligue 1 (Pháp), La Liga (Tây Ban Nha), Eredivisie (Hà Lan) và đặc biệt là giải đấu vô địch châu Âu Champions League. Một số giải đấu trong PES 2013 được mua bản quyền trọn bộ như La Liga, Eredivisie, trong khi một số còn lại PES 2013 chỉ mua bản quyền hình ảnh của một số đội bóng lớn như Primier League, Serie A… Tuy nhiên, đây không phải là vấn đề lớn khi các đội bóng lớn như Real, Barcelona, AC Milan, Manchester United, Juventus, Bayern Munich… vẫn xuất hiện đầy đủ với danh sách các cầu thủ mới trong mùa giải 2012-2013.

NHỮNG ĐƯỜNG CHỌC KHE VÀ PHA TIẾP BÓNG

Tính năng Full Control được giới thiệu ở PES 2013 được Konami xem là trọng tâm và là cải tiến quan trọng nhất của phiên bản này. Hiệu ứng Full Control trong PES 2013 có thể dễ dàng nhận thấy thông qua việc các cầu thủ nhận bóng một cách mềm mại, di chuyển thanh thoát hơn và có những pha xử lý khá thông minh khi chuyền bóng. Từ phiên bản PES 2010 đến nay, việc chuyền bóng ngắn, chọc khe và bật tường được xem là điểm hấp dẫn nhất của dòng game PES và đến PES 2013, yếu tố này càng được nâng cao và sâu sắc hơn thông qua việc cho phép người chơi hoàn toàn tùy chỉnh lực chuyền, hướng chuyền và cầu thủ nhận bóng.

Thông qua việc nghiên cứu người chơi cũng như định hướng sự phát triển của

dòng game, Konami đã cải tiến việc chuyền bóng khá sâu sắc, cho phép người chơi có những đường chuyền chọc khe hoặc lật cánh khá chính xác và quan trọng nhất là thể hiện đúng "ý đồ" của người chơi. Tùy thuộc vào lối chơi yêu thích của bạn, PES 2013 được tối ưu hóa cho việc chuyền ngắn một chạm dạng như Barcelona, hay những quả chuyền dài cho hai cánh bứt tốc của Real Madrid, hay những pha chọc khe và bấm bóng bất ngờ từ tuyến hai như của Juventus… Điểm mấu chốt trong những pha chuyền bóng là bạn cần quan sát việc chạy chỗ của các cầu thủ và đặc biệt là canh lực chuyền bóng. Trong PES 2013, Full Control tỏ ra khá tiện dụng khi bạn muốn có những đường chuyền vượt tuyến chính xác, nhưng đòi hỏi bạn cần phải đủ nhạy cảm để điều khiển.

Đặc biệt ở những pha phản công, nếu như ở những bản PES trước bạn thường sẽ lựa chọn an toàn là đá biên để cầu thủ chạy cánh, thì ở PES 2013, bạn có thể mạnh dạn thực hiện những đường chuyền chọc khe trung lộ cho tiền đạo chạy chỗ và dứt điểm. Một số tình huống khác, ngoài những quả tạt cánh quen thuộc, bạn có thể sáng tạo thêm các đường chuyền căng ngang để tiền đạo cắt mặt hậu vệ và thoát xuống vùng cấm địa. Việc kết hợp quan sát, chọc khe, điều khiển cầu thủ chạy chỗ theo đúng ý mình khiến lối chơi của PES 2013 cực kỳ hấp dẫn.

Ngoài việc hỗ trợ chuyền bóng xuất sắc, Full Control còn giúp việc tiếp bóng của các cầu thủ trở nên chân thực và nhuần nhuyễn hơn thông qua chức năng "Dynamic First Touch". Tùy vào khả năng kỹ thuật của từng cầu thủ, bạn sẽ thấy việc họ nhận bóng một cách gọn gàng và sáng tạo hơn. Ví dụ như với những chuyên gia giữ bóng như Xavi, Messi, Iniesta, Pirlo, Imbrahimovic… thì cách họ nhận bóng khá đặc biệt: dùng má ngoài chân để rê bóng, dùng gót giật bóng ra sau, tâng bóng qua đầu đối thủ khi nhận đường chuyền trong tư thế bị áp sát… Đặc biệt về phía tiền đạo, những cầu thủ sắc bén như Benzema, Higuain, Imbrahimovic, Di Natale… luôn có những pha dứt điểm nhanh và cực khó nhờ Dynamic First Touch.

Nếu như ở các phiên bản trước, tiền đạo có khá ít lựa chọn khi nhận đường chuyền từ cánh, thì nay ở PES 2013, họ sẽ có thêm những pha "vô lê" trực tiếp đẹp mắt hơn và đặc biệt là những pha rướn người sút bóng kiểu "kung-fu" nổi tiếng của Imbrahimovic. Những pha dứt điểm đặc biệt này giúp những bàn thắng trong PES 2013 trở nên đa dạng hơn và cũng có phần hơi "ảo", tuy nhiên đó lại là điểm hấp dẫn tạo nên sự khác biệt của PES và FIFA. Nếu như ở FIFA luôn là những pha bóng hợp lý và dứt điểm kiểu mẫu, ở PES lại có những pha "xuất thần" bởi những bàn thắng độc đáo và có phần… không giải thích nổi.

ĐỘNG TÁC MÔ PHỎNG CHÂN THỰC

Bạn từng trầm trồ chứng kiến những pha bứt tốc thần kỳ của Ronaldo hay đôi chân thoăn thoắt điệu nghệ của Messi trong các trận siêu kinh điển của La Liga thì ở PES 2013, bạn sẽ lại chứng kiến lần nữa những khả năng này của hai ngôi sao lớn nhất của thế giới bóng đá hiện nay. Đặc biệt với Cristiano Ronaldo, siêu sao người Bồ Đào Nha không chỉ được mô phỏng hình ảnh chuẩn xác mà ở động tác chạy từng bước ngắn và cú sút bằng mu bàn chân đặc trưng cũng được thể hiện đầy đủ. Dáng đứng và dáng chạy khi đá phạt của CR7 cũng giống như ngoài đời và sức mạnh của những cú sút từ siêu sao này là cực kỳ đáng sợ.

Với Messi, siêu sao người Argentina ngày càng trở nên hoàn thiện và tiếp tục trở thành "siêu nhân" của PES 2013 với những pha lừa bóng không thể đoán trước và đột nhập vòng cấm cực nhanh. Gần như phải cần đến 3 hậu vệ và điều khiển cầu thủ bao vây thì bạn may ra mới lấy được bóng từ Messi. Đặc biệt, ở PES 2013 cũng cập nhật thêm kỹ năng đá phạt cho Messi, khi anh chàng lãnh trọng trách trong phần lớn những pha đá phạt cận thành của Barcelona và đôi khi là cả những quả phạt góc. Ngoài Cristiano Ronaldo và Messi, một số ngôi sao khác cũng được mô phỏng khá giống ngoài đời, ví dụ như Pirlo với tư thế nghiêng người chuyền xa đặc trưng, Mario Balotelli với cách khoanh tay ăn mừng bàn thắng độc đáo hay pha trượt người ăn mừng đặc trưng của Klose. Các thủ môn cũng được chăm chút ở những pha bay người kiểu nhào lộn biểu diễn của Iker Casillas hay giơ nắm đấm lên trời giương oai khi cản phá thành công một cú sút hiểm hóc của Buffon. Nhìn chung việc mô phỏng các đặc trưng của các cầu thủ ngôi sao của PES 2013 được cải thiện đáng kể và góp phần rất lớn giúp người chơi có cảm giác đang tham gia vào một trận đấu thực sự.

Hệ thống AI của PES 2013 mặc dù mang tên là "Proactive AI" nhưng thực chất chưa thể hiện rõ ràng và đôi khi đối thủ máy vẫn phạm những sai lầm dù chơi ở cấp độ cao nhất. Khác với PES 2012, AI của PES 2013 có phần dễ thở hơn vì họ mắc sai lầm nhiều hơn và độ chuẩn xác trong các pha chuyền bóng và dứt điểm cũng không có quá "ảo" nữa. Ngoài những đội có hàng thủ "thép" như Chelsea, Inter, Real, Juve… thì đa số các đội còn lại đều khá dễ bị ghi bàn nếu như bạn là một người chơi PES có kinh nghiệm lâu năm. Về phía cầu thủ AI bên phía đội nhà, đôi khi trong một số tình huống phản công nhanh, họ lại không di chuyển hợp lý và dễ bị lỡ nhịp, phải chờ người chơi điều khiển bằng cơ chế manual. Đó là một vài những bất tiện mà AI của PES 2013 đã gây ra cho người chơi và ảnh hưởng phần nào đến việc trải nghiệm chung của trò chơi

LỜI KẾT

PES 2013 thực tế chỉ đầu tư kỹ càng hơn những thế mạnh sẵn có như các pha chuyền bóng và mô phỏng cầu thủ, chứ chưa đưa ra những cải tiến lớn mang tính cách mạng hoặc những yếu tố hoàn toàn mới để vượt tầm cho dòng game. Những cải cách nho nhỏ về lối chơi của game cũng đủ cho các fan của dòng game yêu thích những đường chuyền sắc bén và các pha bóng độc đáo mà chỉ có trò chơi mang lại. Một thông tin khác mà bạn cũng nên biết là PES 2013 sẽ là phiên bản cuối cùng Konami sử dụng engine hiện tại của dòng game PES. Đến PES 2014, Konami sẽ dùng engine mới để phát triển và có lẽ những cải tiến lớn của dòng game PES sẽ xuất hiện. Trong thời gian này, PES 2013 vẫn là sự lựa chọn đáng giá để chơi game bóng đá cạnh FIFA 13.

CẨM TÚ

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 0%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 80%

7,9

NHỮNG GAME iOS HAY NHẤT THÁNG 10/2012

1. Bastion

Phát triển & phát hành: **Warner Bros**
Thể loại: **Hành động Nhập vai**
Yêu cầu: **iPad 2-3, iOS 5.1**

Điểm 94

Từng gây được tiếng vang lớn trong game giới với phiên bản XBOX 360 và PC năm ngoái, năm nay hãng Warner Bros tiếp tục cho Bastion tấn công thị trường iOS. Lối chơi được cải tiến lại cho phù hợp với màn hình cảm ứng, Bastion hứa hẹn sẽ mang đến một chuyến phiêu lưu đầy thú vị và hấp dẫn đối với những ai thích mộng mơ.

2. Fifa Soccer 13

Phát triển & phát hành: **EA**
Thể loại: **Thể thao**
Yêu cầu: **iOS 4.0 trở lên**

Điểm 92

Đến hẹn lại lên, EA vừa phát hành tựa game bóng đá mới nhất thuộc seri FIFA nổi tiếng của họ. Bổ sung nhiều đặc tính mới trong cơ chế điều khiển, hàng loạt cập nhật mới về cầu thủ, sân bóng, các giải đấu đang chờ bạn. Đặc biệt ở phiên bản lần này, người chơi có thể dùng chiếc iphone như gamepad để điều khiển trận đấu.

3. God of Blades (GoB)

Phát triển & phát hành: **White Whale**
Thể loại: **Hành động nhập vai**
Yêu cầu: **iOS 4.0**

Điểm 89

GoB là game hành động theo kiểu màn hình cuộn ngang từ phải sang trái. Điểm nhấn của GoB chính là đồ họa 2D nhưng rất có chiều sâu và độ chi tiết cao. Lối chơi tập trung vào các pha đấu kiếm nhưng cũng không thiếu hàng loạt tuyệt chiêu hấp dẫn và các trận đấu trùm hoành tráng.

4. The Room

Phát triển & phát hành: **Fireproof Games**
Thể loại: **Giải đố**
Yêu cầu: **IPAD, iOS 5.0+**

Điểm 88

Nếu bạn là fan của thể loại giải đố thì The Room (TR) là tựa game bạn không nên bỏ qua trong tháng 10 này. Các câu đố trong game liên quan mật thiết đế cơ chế vật lý như trọng lực, các đòn bẩy… toàn bộ nội dung được truyền tải qua đồ họa 3D đẹp mắt, lấy tông màu u ám làm chủ đạo tạo cảm giác mạnh cho người chơi.

5. Rayman Jungle Run

Phát triển & phát hành: **Ubisoft**
Thể loại: **Platformer**
Yêu cầu: **iOS 5.0+**

Điểm 88

Có thể nói rằng RJR là một trong những tựa game bắt buộc phải có trong bộ sưu tập của bạn. Bạn sẽ phải chạy, chạy và chạy để lấy hết những vật dụng hiện ra trên màn hình. Ubisoft đã làm một công việc tuyệt vời khi đem Rayman lên iOS với lối chơi được tối ưu hóa cho màn hình cảm ứng. Người chơi sẽ có những trải nghiệm thú vị thông qua một nền tảng đồ họa dễ thương và âm thanh vui nhộn.

6. Blast-A-Way (BA)

Phát triển & phát hành: **Illusion Labs**
Thể loại: **Hành động, giải đố**
Yêu cầu: **iOS 4.3+**

Điểm 87

Đúng như tên gọi của nó, BA là một trò chơi để xả stress. Bạn điều khiển các chú robot tí hon ngộ nghĩnh, quăng những trái bom nhỏ để phá tan các chướng ngại vật. Càng về sau, màn chơi càng lắt léo buộc người chơi phải tìm ra phương án tối ưu là động lực khiến người chơi khó có thể rời màn hình khi đến với BA.

7. Super Hexagon (SH)

Phát triển & phát hành: **Terry Cavanagh**
Thể loại: **Hành động**
Yêu cầu: **iOS 4.3 trở lên**

Điểm 86

Thoạt nhìn, hẳn không ít người chơi sẽ chóng mặt và không hiểu SH hoạt động như thế nào. Nguyên tắc của trò chơi là điều khiển qua lại sao cho tam giác nhỏ của bạn không bị nhốt bởi các lục giác liên tục xuất hiện trên màn hình trong nền nhạc sôi động. Một lối chơi đơn giản nhưng lại cuốn hút người dùng ngay từ màn chơi đầu tiên.

Splice: Tree of Life (ToL)

Phát triển & phát hành: **Cipher Prime Studios**
Thể loại: **Giải đố**
Yêu cầu: **IPAD, iOS 4.0 trở lên**

Điểm 86

Có độ khó và phức tạp khá cao nên ToL sẽ khá kén người chơi. Nhưng nếu bạn chịu khó, bạn sẽ thấy tựa game này có sức hấp dẫn kì lạ. Cứ mỗi lần âm thanh tán thưởng "aha" vang lên đều mang đến một cảm giác thích thú khó diễn tả. Game còn ăn điểm ở chỗ nó sở hữu đồ họa đẹp mắt và tinh tế trong từng đường nét.

9. Bad Piggies (BP)

Phát triển & phát hành: **Rovio**
Thể loại: **Hành động, giải đố**
Yêu cầu: **iOS 4.0 trở lên**

Điểm 85

Sau loạt game ăn khách Angry Birds, Rovio trở lại với Bad Piggies. Điểm độc đáo ở BP là những chú heo xanh láu cá trong Angry Birds lại là nhân vật chính. Bạn sẽ phải lắp ghép các vật dụng để tạo thành những cỗ xe, máy bay…và thu thập 3 ngôi sao. Sáng tạo của bạn sẽ bay bổng cùng đồ họa dễ thương, đúng với phong cách Rovio.

10. Apocalypse Max: Better Dead Than Undead

Phát triển & phát hành: **Wandake**
Thể loại: **Hành động** | Yêu cầu: **iOS 4.3 trở lên**

Điểm 85

AM là game bắn súng màn hình cuộn ngang theo phong cách truyền thống. Về lối chơi, AM không có gì khác biệt so với các tựa game cùng thể loại khác. Yếu tố khiến AM lọt vào mắt xanh của người dùng là cách mà bạn triệt hạ những tên zombie lởn vởn trong màn chơi thông qua hệ thống vũ khí phong phú và các màn chơi được thiết kế khéo léo để khai thác tối đa nhu cầu xả stress của bạn.

TÍ CẬN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động/Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Bulkypix, Egg Ball

PHÁT HÀNH
Bulkypix

NGÀY PHÁT HÀNH
11/05/2012

ESRB (TUỔI)
E

iOS

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

- Đồ họa đẹp, nghệ thuật
- Âm nhạc lôi cuốn
- Lối chơi hấp dẫn, sáng tạo, thử thách

- Bố trí nút điều khiển hơi tệ

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 90%

9

JAZZ – TRUMP'S JOURNEY

ƯỚC MƠ VƯƠN TỚI NGÔI SAO

Bạn đang tìm kiếm một tựa game platform đỉnh với những câu đố hóc búa, đồ họa tuyệt đẹp, âm nhạc cực hay? Jazz – Trump's Journey (JTJ) chính là câu trả lời cho sự tìm kiếm của bạn.

HÀNH TRÌNH ÂM NHẠC KỲ THÚ

Trong JTJ, bạn sẽ vào vai anh chàng nhạc công da màu Trump với ước mơ trở thành một nghệ sĩ nhạc Jazz nổi tiếng. Được sự cổ vũ và chỉ bảo của người bà, Trump quyết định lên đường tham gia vào buổi nhạc hội nơi mà cuộc đời anh sẽ thay đổi từ đây.

Nhưng để tham gia được buổi nhạc hội này, Trump cần phải tìm thêm ba thành viên khác nữa để lập ra một ban nhạc Jazz đúng nghĩa. Qua hành trình đầy cam go, Trump gặp gỡ được những người bạn chân tình (Joe, Bass và Bono) và cùng họ tạo lập ra một ban nhạc Jazz để đến với buổi nhạc hội.

Và tất nhiên hương vị không thể thiếu, đó chính là màu hồng của tình yêu. Trong cuộc hành trình, Trump đã gặp được quý cô Coquelicot (một trong những giám khảo chính của cuộc thi), thế là vào lúc đó tiếng sét ái tình đã vang lên. Và bạn phải giúp Trump chiếm được trái tim cô nàng bằng âm nhạc, thực lực của mình.

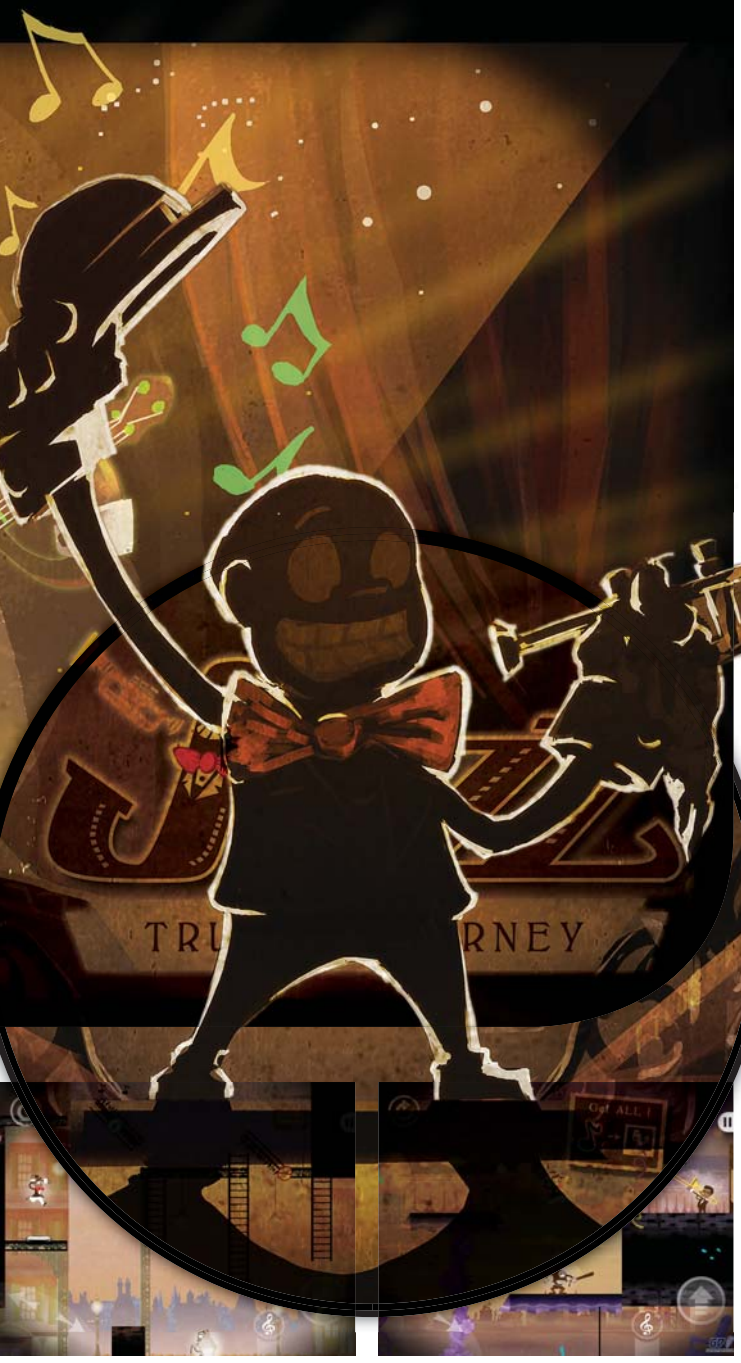
Cốt truyện trò chơi được một cách rất có hồn và đầy cảm xúc, và cuộc đời của thiên tài nhạc jazz Louis Armstrong chính là nguồn cảm hứng cho nhà sản xuất vẽ lên tựa game tuyệt vời này.

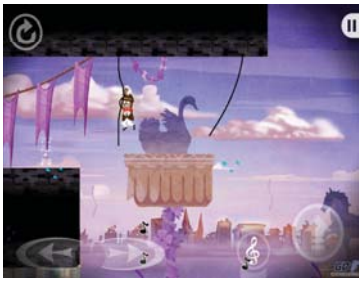
MỘT TỰA GAME "PLATFORM" ĐỈNH!

Đến với JTJ, bạn sẽ đến với một tựa game platform thuần túy với những bước chạy nhảy và leo thang (giống như Mario vậy). Nhưng Trump có vẻ "giỏi" hơn Mario một tí khi anh có khả năng đu tường và bật nhảy qua lại không khác gì Megaman vậy.

Thêm vào đó khi có được chiếc kèn trumpet, mỗi khi Trump thổi chiếc kèn này thì thời gian xung quanh anh sẽ ngưng đọng lại, đây là một trong những điểm nhấn giúp bạn giải được các câu đố hóc búa của trò chơi. Chẳng hạn bạn có thể ngưng đọng thời gian lúc một khẩu súng đang bắn, những viên đạn khi bị ngưng đọng sẽ trở thành một bệ đỡ giúp bạn nhảy lên cao hơn.

Các màn chơi trong JTJ được thiết kế rất tốt và đầy thử thách, có thể vài màn đầu bạn thấy quá dễ nhờ vào khả





năng ngưng đọng thời gian của chiếc kèn "thần thánh", nhưng đừng mừng vội vì đó chỉ là những bài học "vỡ lòng" cho bạn làm quen với JTJ mà thôi.

Càng về sau, bạn sẽ gặp những câu đố đầy hóc búa của trò chơi. Sẽ có một số đồ vật hoặc đối thủ trong game không bị tác động bởi chiếc kèn này, điều này càng tăng thêm sự thử thách cũng như hứng thú của bạn dành cho tựa game sẽ không thay đổi trong suốt cuộc hành trình, vì đôi lúc bạn sẽ phải "ồ" lên với những câu đố thú vị và rất sáng tạo của trò chơi.

Ngoài nhiệm vụ chính là vượt qua các chướng ngại vật cũng như đối thủ để đến đích, bạn còn có nhiệm vụ phụ là thu thập đủ các nốt nhạc và những tấm hình ở mỗi màn. Khi thu thập đủ, bạn sẽ "mở khóa" được những bức ảnh được trưng bày trong phòng hòa nhạc.

Cách thiết kế nơi chọn màn chơi của JTJ cũng rất ấn tượng, nơi đó như một nhà hát cỡ bự với lối kiến trúc cổ điển, gồm nhiều phòng hòa nhạc khác nhau, và cũng chính nơi này sẽ treo những bức ảnh nếu bạn thu thập đủ các bức ảnh trong từng màn chơi.

HÌNH ÂM HÒA HỢP

Với tông màu hơi ngả vàng, đậm chất hoài cổ cùng cảnh nền sinh động đã khắc họa hoàn hảo thành phố New Orleans vào những năm 1920, thêm vào đó là các đoạn cắt cảnh như những bộ phim câm vào đầu thế kỷ XX, JTJ mang đến cho bạn một thế giới đầy nghệ thuật.

Và với những bản nhạc Jazz đậm chất ngẫu hứng, JTJ mang đến cho bạn một không khí vui tươi và đầy chất đường phố, đây chính là thứ thuốc bổ sung đã làm cho JTJ trở nên tuyệt đỉnh.

Có thể nói âm nhạc và hình ảnh trong JTJ đã hòa hợp lại với nhau tạo thành một thể thống nhất, không thể tách rời nhau được.

Các nhân vật được thiết kế dí dỏm, họ cũng biểu lộ cảm xúc rõ ràng trong từng hoàn cảnh mặc dù đây chỉ là một tựa game 2D. Đây là điểm sáng tiếp theo của tựa game tuyệt vời này.

Nhìn chung, về mặt đồ họa thì JTJ không thể chê vào đâu được, những chi tiết nhỏ làm nên một bức tranh lớn, bức tranh đó kết hợp với âm nhạc tạo nên một khung cảnh vô cùng sinh động, tuyệt đẹp và đậm chất nghệ thuật.

VẪN CÒN ĐIỂM GÂY KHÓ CHỊU...

Tuy JTJ thật sự là một tựa game hay và đỉnh cao, nhưng điều làm người viết bực nhất ở trò chơi này chính là cách bố trí hệ thống nút bấm.

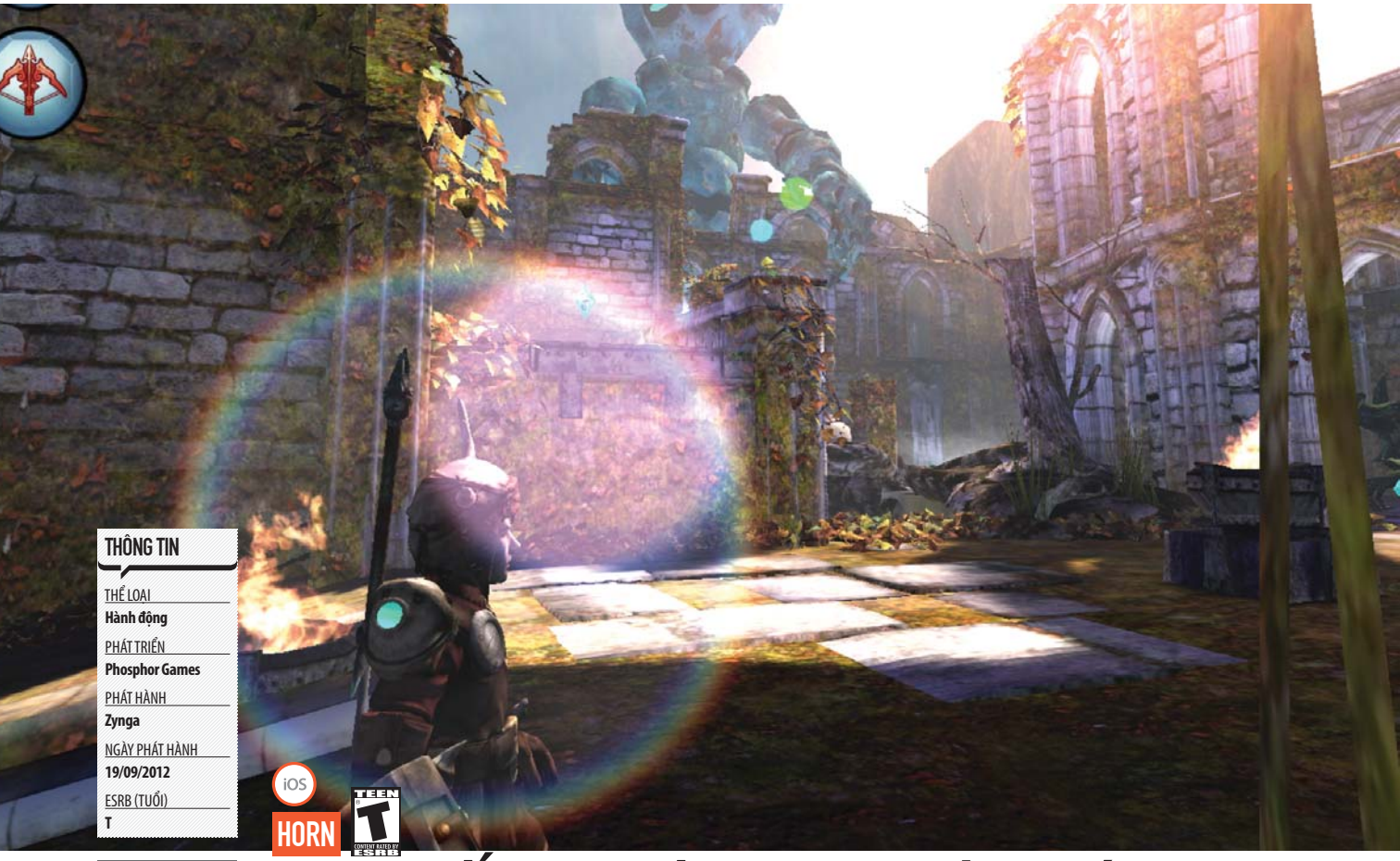
Giống như hầu hết các tựa game trên di động khác, JTJ cung cấp cho bạn một màn hình các nút cảm ứng, nhưng nhà sản xuất đã lược bỏ đi nút lên và xuống, hai nút này chỉ xuất hiện khi bạn leo lên bậc thang mà thôi. Đây có thể coi là điểm hay khi lược bỏ bớt nút để người dùng đỡ rối.

Nhưng điểm hay này lại trở thành "thảm họa" với người viết, khi nút xuống nằm khá gần hai nút trái phải, khiến những người có ngón tay to dễ bị bấm nhầm và chết nhiều pha oan mạng!!! Nếu nhà sản xuất đẩy hai nút lên xuống lên trên một tí thì vấn đề này sẽ được giải quyết dễ dàng!

CUỘC HÀNH TRÌNH KHÔNG THỂ BỎ QUA!

Đã lâu rồi người viết mới lại được chơi một trò chơi "platform" hấp dẫn như Jazz – Trump's Journey. Mọi thứ mà JTJ mang lại đều quá tuyệt vời, đặc biệt với giá chỉ 60,000 VNĐ cho tựa game này trên iOS và Android, một mức giá quá rẻ so với giá trị mà trò chơi mang lại. Hãy tạm quên đi những tựa game có đồ họa "khủng", bước chân vào JTJ bạn sẽ đến với một thế giới âm nhạc sôi động, đầy vui tươi và cũng không kém phần "cay cú" vì độ thử thách của trò chơi!

BÌNH NGUYỄN



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Phosphor Games

PHÁT HÀNH
Zynga

NGÀY PHÁT HÀNH
19/09/2012

ESRB (TUỔI)
T

iOS

HORN

CHUYẾN PHIÊU LƯU KÌ THÚ

- Đồ họa đỉnh cao.
- Lối chơi thú vị, cốt truyệt có đủ điểm nhấn cần thiết.
- Cơ chế chiến đấu tiện lợi, hệ thống câu đố phong phú.
- Trải nghiệm mượt mà ngay cả trên những thiết bị iOS dòng thấp.

- Còn một số lỗi dựng hình.
- Không chơi lâu được vì thiết bị khá nóng, tốn pin.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 95%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 85%

CẢM NHẬN 95%

CÁCH CHƠI 90%

9,1

"Lối chơi linh hoạt kết hợp với một nền tảng đồ họa tuyệt vời, âm thanh sống động đã đưa mức độ trải nghiệm game 3D trên hệ máy di động lên một tầm cao mới…"

Horn là một trò chơi trên nền tảng di động sử dụng hệ điều hành iOS được các fan hâm mộ rất đón chờ. Nếu bạn đã từng choáng ngợp trước tựa game Infinity Blade thì bạn sẽ hiểu lý do vì sao Horn lại tạo nên một cơn sốt cuồng nhiệt như thế. Cuối cùng thì đội ngũ phát triển Phosphor Games đã thực hiện đúng cam kết của mình khi tạo nên một trò chơi 3D thể loại hành động phiêu lưu gần như được điều khiển toàn bộ bằng màn hình cảm ứng. Game thủ sẽ nhập vai vào nhân vật Horn, một thợ rèn học việc trẻ tuổi đột nhiên tỉnh dậy trong một tòa tháp bí ẩn và biết được sự thật kinh hoàng rằng tất cả sinh vật sống đã bị biến đổi thành các cỗ máy quái vật. Cốt truyện đóng góp rất nhiều vào lối chơi trong game, nhưng điểm nhấn của Horn chính là bí mật bao trùm toàn bộ trò chơi và chất lượng âm thanh lồng tiếng tuyệt hảo cùng với hệ thống các câu đố tinh tế. Thế giới trong Horn không mang tính mở, cuộc phiêu lưu được chuyển thể thành một tập hợp của những màn chơi tuyến tính. Tuy vậy, trò chơi thể hiện góc độ mỹ thuật tuyệt vời cùng với trí tưởng tượng bay bổng và phong phú của đội ngũ phát triển khiến cho từng màn chơi, câu đố đều trở nên thú vị và đặc sắc.

Hệ thống điều khiển hoàn toàn dựa vào màn hình cảm ứng của Horn khiến cho việc khám phá thế giới trong trò chơi trở thành một trải nghiệm giản đơn mà thi vị. Khi trong tình trạng phi chiến đấu, người chơi có thể chạm nhẹ lên màn hình để chọn điểm đến, các hành động khác như thay đổi góc nhìn, tương tác với các vật thể cũng sẽ được thể hiện giống như vậy. Để nhảy qua một khe vực lớn, người chơi cần điểm vào khoảng không giữa bờ. Kéo rê ngón tay vào bên cạnh phải hay trái màn hình sẽ khiến nhân vật thực hiện thao tác trượt. Sẽ tốn chút ít thời gian để bạn làm quen và ghi nhớ các thao tác. Dù vậy đa chạm trên màn hình cảm ứng để di chuyển cũng sinh ra một số điểm kỳ quặc, ví dụ như do bạn chỉ có thể di chuyển tới những điểm có trên màn hình nên nhân vật sẽ không thể đi giật lùi, việc chuyển đổi góc nhìn cũng sẽ không nhanh chóng và hơi bất tiện.

Không thể mô tả hết trò chơi Horn mà không nhắc tới đồ họa và thiết kế mỹ thuật của trò chơi. Tia nắng chiếu xuyên qua cửa sổ, cây cối rạp mình hay đong đưa nhẹ nhàng theo gió, thú hoang thỉnh thoảng liếc nhìn bạn khi

bạn đang giải đố. Có một vấn đề hơi khó chịu là vân bề mặt của đối tượng đôi khi bị mất nhưng nhìn chung đồ họa của trò chơi tuyệt vời trên cả hai lĩnh vực: công nghệ và nghệ thuật. Các yếu tố giải đố - trung tâm của trò chơi không thực sự khó khăn, hầu hết các câu đố đều có thể được giải quyết thông qua vài bước đơn giản, ngay cả về phần sau của trò chơi. Cảm giác mà Horn mang lại rất giống với hầm ngục thứ nhất hay thứ hai của loạt game Zelda, ngoại trừ việc bạn phải kích hoạt rất nhiều công tắc và bắn rất nhiều mũi tên xuyên qua các bó đuốc để phá bỏ chướng ngại vật. May mắn là vẫn còn một số câu đố thực sự khiến bạn phải nặn óc tìm tòi, mặc dù theo người viết số lượng câu đố đó là không nhiều.

Hệ thống chiến đấu trong trò chơi khá tốt. Người chơi tự động đi vào trạng thái chiến đấu mỗi khi họ chạm trán với quái vật, bạn cần phải nhấn vào bên góc trái hay phải để né tránh các đòn tấn công từ đối thủ và phản công bằng kiếm dưới sự hỗ trợ của đuốc. Khó khăn nằm ở chỗ mỗi loại quái vật khác nhau có cách tấn công khác nhau và sẽ cần nhiều thời gian để tìm được nhược điểm của chúng. Các quái vật về sau của trò chơi hay những con trùm cần đến mưu mẹo và sự nghiên cứu về điểm yếu của chúng trước khi có thể đối đầu. Toàn bộ hệ thống chiến đấu hoạt động trơn tru, và cảm giác giáng đòn kết liễu luôn thỏa mãn. Yếu điểm lớn nhất của Horn là tính đơn điệu. Các căn phòng, đối thủ và thỉnh thoảng cả một phân khúc của trò chơi được lặp lại nhiều lần. Nó thường xảy ra đến nỗi bạn có thể dự đoán được kho báu nào, hay đối thủ nào sẽ xuất hiện tiếp theo. Sự thiếu hụt các tình tiết biến hóa khiến cho quá trình chơi càng dài có thể gây ra một chút hụt hẫng.

Cho đến nay, Horn là trò chơi 3D ấn tượng nhất trên iOS, rất nhiều game thủ sẽ reo mừng trước cái giá rẻ bèo 6,99$ (gần 150.000). Khác với các trò chơi sao chép và trùng lặp vốn thường gặp trên AppStore, Horn là một trò chơi được thiết kế độc lập và tận dụng được tối đa thế mạnh dựng hình của engine đồ họa Unreal nổi tiếng cùng màn hình cảm ứng sắc nét và độ nhạy cao của các thiết bị "nhà táo". Horn không phải là hoàn hảo, sự kết hợp giữa hành động và phiêu lưu hơi đơn điệu và chưa sâu sắc nhưng trò chơi đã hoàn thành rất tốt những gì mà đông đảo người dùng trông đợi: đồ họa tuyệt mỹ, âm thanh hút tai, lối chơi thú vị và hệ thống chiến đấu cùng câu đố đặc sắc.

TUẤN KIỆT

POKEMON BLACK/WHITE 2 DS 3DS

CUỘC CHIẾN UNOVA

Với thành công từ Pokemon Black/ White, Nintendo "thừa thắng xông lên" với phiên bản Pokemon Black/ White 2.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Nintendo

PHÁT HÀNH
Game Freak

NGÀY PHÁT HÀNH
23/6/2012 (J), 7/10/2012 (E)

ESRB (TUỔI)
Teen

» Đồ họa 3D đẹp, nhiều hiệu ứng sinh động trong các trận đấu.
» Hệ thống chiến đấu đa dạng hơn.
» Thời gian, mùa màng, khung cảnh, thời tiết… khá chân thật với thực tế.
» Hội tụ nhiều Gym Leader, champion đến từ các phiên bản trước tại World Tournament.

» Các nhiệm vụ, giải đố đơn giản.

Theo như lịch phát hành thường lệ của Nintendo, mỗi khi ra mắt một thế hệ (Gen) Pokemon mới thì sẽ có một phiên bản thứ 3 "duy nhất" ra mắt dựa trên cốt truyện của Gen đó, chẳng hạn như Pokemon Ruby/ Sapphire (Gen III) thì phiên bản thứ 3 là Emerald, Pokemon Diamond/ Pearl (gen IV) thì có phiên bản Platinum. Riêng Pokemon Black/ White (Gen V), nếu theo như thường lệ thì phiên bản này sẽ là Pokemon Grey. Nhưng lần này Nintendo lại phát hành một phiên bản thứ 3 "đặc biệt" gồm 2 bản - nối tiếp cốt truyện mà bạn tưởng như đã chấm dứt - đó là Pokemon Black/ White 2.

CỐT TRUYỆN MỚI

Lấy bối cảnh sau hai năm của Pokemon Black/ White, không chỉ cảnh vật mà cả con người, thành phố, địa điểm, sự kiện cũng thay đổi theo. Do đó, trong suốt hành trình, bạn sẽ thấy những cảnh vật rất quen thuộc nhưng có thay đổi mới, chẳng hạn như một số tỉnh, thành phố được mở rộng thêm, một vài tuyến đường mới xuất hiện, các hang động, khu rừng được đào sâu hơn.

Đội Plasma vẫn không nguôi tham vọng. Thất bại lần trước, Team Plasma tiếp tục thực hiện một kế hoạch khác: biến vùng đất Unova trở thành băng giá. Ghetsis đã triệu hồi huyền thoại rồng băng Kyurem để thực hiện kế hoạch. Khi bạn đã gặp Ghetsis, Kyurem định tấn công bạn nhưng N đã xuất hiện, anh ta gọi huyền thoại rồng sấm Zekrom/ rồng lửa Reshiram (ứng với phiên bản Black 2/ White 2) ra ngăn chặn kế hoạch. Vậy tình thế đảo ngược không? Thật không ngờ, Ghetsis đã có sự tính toán từ trước, hắn đã chuẩn bị sẵn một thứ có tên là DNA Link, và thứ này sẽ giúp Kyurem hợp nhất Zekrom/ Reshiram và trở thành Black/ White Kyurem với uy lực vô cùng lớn. Như vậy, kế hoạch của hắn càng dễ thực hiện hơn. N - vị lãnh đạo của Team Plasma - đã không còn Pokemon, và lúc này, chỉ có bạn - bạn là người duy nhất có nhiệm vụ chiến đấu với Black/ White Kyurem. Black/ White Kyurem đã có thêm sức mạnh của Zekrom/ Reshiram nên uy lực vô cùng mạnh, bạn hãy chuẩn bị một đội hình tốt nhất. Nếu kế hoạch thất bại, Ghetsis sẽ không tha cho bạn đâu.

CÁCH CHƠI QUEN THUỘC

Vẫn duy trì lối chơi quen thuộc như các phiên bản trước, bạn sẽ được nhập vai vào 1 trong 2 nhân vật chính, và được chọn 1 trong 3 Pokemon khởi đầu hành trình. Trong suốt hành trình, bạn thu phục các Pokemon và huấn luyện chúng trở nên mạnh hơn, chiến đấu với các trainer ven đường và các Gym Leader mỗi thành phố để dành lấy 8 huy chương. Trải qua một quá trình huấn luyện, chắc chắn bạn đã có trong tay một đội hình mạnh, bạn hãy chiến đấu với Elite Four - tứ đại thiên vương - để trở thành nhà vô địch Pokemon. Một điểm mà người viết rất thích trong phiên bản 2 này, đó là các trainer, gym leader trở nên chuyên nghiệp hơn, AI trong các trận đấu tốt hơn và không dễ gì có thể đánh thắng họ.

Bên cạnh nhiệm vụ chính còn có những nhiệm vụ phụ không kém phần hấp dẫn như PokéStar Studios - nơi sản xuất phim Pokemon, Pokemon Contest, Pokemon Musical… nhằm giúp người chơi không thấy cảm thấy chán, hoặc giải trí sau những trận đấu "khốc liệt".

Trong hành trình, chắc chắn không thể thiếu những con Pokemon huyền thoại, ngoài Kyurem, Zekrom hoặc Reshiram bạn còn có thể thu phục một số Pokemon huyền thoại của gen trước như bộ tứ Regi, Latios, Latias, Heatran… để trợ giúp đội hình của bạn.

WORLD TOURNAMENT - NƠI ANH HÀO HỘI TỤ

Bên cạnh Battle Subway, hãng Nintendo cũng đã "chiều lòng" các fan hâm mộ. Đây là nơi mà game thủ có cơ hội được gặp mặt lại các cao thủ Gym Leader, Elite Four, Champion đến từ các vùng đất Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh trước đây. Tại đây, bạn sẽ có thể lựa chọn hai hình thức chiến đấu: Single Battle hay Double

Battle, trải qua nhiều lượt, bạn sẽ có cơ hội được gặp lại các champion quen thuộc như Red, Steven, Cythia, Blue… Sau khi thắng trận, bạn sẽ tích lũy Battle Points dần dần để mua những item khá hiếm tại đây.

HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU ĐA DẠNG

Bên cạnh hệ thống chiến đấu đơn và đôi quen thuộc, hệ thống chiến đấu Rotation Battle và Triple Battle đã từng được giới thiệu ở hai phiên bản trước. Với phiên bản 2, bạn sẽ có cơ hội được tập luyện thêm hai hệ thống chiến đấu này. Triple Battle, bạn sẽ tung ra 3 Pokemon cùng lúc để chiến đấu, còn Rotation battle thì bạn cũng tung ra 3 Pokemon, nhưng chỉ có một con Pokemon chính chiến đấu, 2 Pokemon còn lại (nằm ở 2 bên) sẽ hoán đổi vị trí (nếu bạn cần). Đây chính là lúc bạn sắp xếp đội hình tấn công/ phòng thủ như thế nào để đạt được hiệu quả nhất. Cũng giống như Pokemon Black/ White, các TM/HM để cho Pokemon học những tuyệt chiêu đều vô hạn, bạn có thể cho Pokemon của bạn học thoải mái mà không sợ bị hết TM như các phiên bản Pokemon trước đây.

Bạn có thể sử dụng Unova Link, Wireless DS liên kết với các trainer khác trên thế giới để có dịp được trổ tài thi đấu, tìm kiếm và nhận một số item đặc biệt, trao đổi các Pokemon với nhau.

ĐỒ HỌA 3D ĐẸP, ÂM THANH HAY

Phát huy những ưu điểm của Pokemon Black/ White, đồ họa của game được chăm chút kĩ lưỡng hơn. Với đồ họa hơn 90% là 3D, các tòa nhà cao ốc ở thành phố Castelia City, các hiệu ứng trên mặt nước, tàu thuyền qua lại, xe cộ chạy trên cầu… đều rất ấn tượng. Một số khung cảnh giống xứ sở Nhật Bản, một số địa điểm có nhiều sự tương đồng với thành phố New York như cây cầu Sky Arrow Bridge để qua thành phố Castelia.

Trong các trận đấu, Nintendo còn bổ sung thêm các cử động của các Pokemon và nhân vật, các hiệu ứng phụ như ánh đèn Neon, ánh đèn chớp nháy, cỏ lung lay… nhằm tăng thêm tính hấp dẫn khi chiến đấu. Một số đòn đánh của Pokemon đã được thay đổi cách thể hiện như Outrage, Flare Blitz…

Để góp phần mang tính thực tế vào trong game, hãng Nintendo cũng đã bổ sung thêm các thời điểm (sáng/ chiều/ tối/ đêm) trong ngày ứng với ngày/giờ trên hệ thống NDS. Yếu tố thời tiết, mùa màng cũng được Nintendo chú trọng đến, chẳng hạn như là đến mùa thu, lá cây sẽ vàng đi, còn vào mùa đông, một số nơi sẽ có tuyết phủ lên và bạn có thể đi qua được. Các chi tiết này cũng sẽ ảnh hưởng đến sự xuất hiện của một số Pokemon, hoặc là làm thay đổi hình thái của Pokemon…

Âm thanh của game cũng được đầu tư khá chi tiết, tiếng đi trên tuyết, trên bãi cỏ cao, tiếng lốc xoáy nước…, những bản nhạc trong các trận đấu Gym Leader, Champion nghe rất hay. Có những bản nhạc lấy từ các phiên bản Pokemon trước nhưng đã được chỉnh sửa lại, cho nên khi nghe bạn sẽ thấy khá giống nhau, nhất là những bản nhạc trong World Tournament.

CẦN CẢI THIỆN THÊM

Có thể nói hãng Nintendo đã mang đến cho fan hâm mộ một tựa game Pokemon hay và hấp dẫn. Nhưng nó cũng có một điểm thất vọng. Mỗi tựa game Pokemon đều có những thử thách, giải đố trong Gym leader, vượt hang động và một số nơi. Và điểm thất vọng ở phiên bản này là hầu hết các thử thách khá đơn giản, bạn không cần phải suy nghĩ nhiều, chỉ đi theo một lối duy nhất là đến nơi cần đến, hoặc giải đố khá nhanh.

KẾT

Với một cốt truyện mới, nhiều điểm mới nhưng vẫn giữ cách chơi quen thuộc, Pokemon Black - White 2 hứa hẹn sẽ mang đến cho các fan hâm mộ, các game thủ nhiều điều bất ngờ. Hãy bắt tay vào hành trình và trở thành một champion Pokemon nào.

HÒA HUỲNH

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	80%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	85%

8,5

"SOI" 2 BO MẠCH CHỦ NỀN INTEL ĐỜI MỚI NHẤT

Thiết kế vẫn dựa trên nền tảng chipset Intel Z77 nhưng ASRock Z77 OC Formula lẫn Gigabyte Z77X-UP7 được nhà sản xuất "ưu ái" ứng dụng những công nghệ mới nhất, hỗ trợ phần cứng đa dạng cùng khả năng ép xung linh hoạt.

THIẾT KẾ CHUNG

ASRock Z77 OC Formula và Gigabyte Z77X-UP7 thuộc dòng BMC cao cấp, là lựa chọn thích hợp cho việc 'lên" một cấu hình hiệu năng cao, hỗ trợ khả năng ép xung mạnh mẽ. Thiết kế dựa trên chipset Intel Z77 Express, tương thích với các BXL Intel socket LGA1155 là Ivy Bridge lẫn Sandy Bridge.

Với BMC kích thước chuẩn eATX như Z77 OC Formula và GA-Z77-UP7, người dùng nên chọn thùng máy cỡ lớn (full tower) để có không gian bên trong rộng, thoáng, tiện dụng khi tháo lắp cũng như đảm bảo khả năng tản nhiệt cho các thiết bị phần cứng. Cả 2 BMC đều có 4 khe cắm RAM DDR3, hỗ trợ xung nhịp (bus) từ 1.066 đến 2.400MHz, riêng Z77 OC Formula có thể đạt mức 3.000MHz (thông tin NSX) trong khi dòng RAM DDR3 cao nhất hiện nay chỉ là 2.800MHz.

Ngoài một số cổng giao tiếp, tính năng mặc định nền tảng Ivy Bridge hỗ trợ, Z77 OC Formula và Z77-UP7 còn được "ưu ái" trang bị một số chip của hãng thứ ba nhằm mở rộng số cổng giao tiếp lẫn tính năng hỗ trợ; từ khe PCIe x1 gắn card mở rộng, các giao tiếp tốc độ cao USB 3.0, SATA 3.0 cho đến giao tiếp PCIe 3.0 dành cho card đồ họa rời.

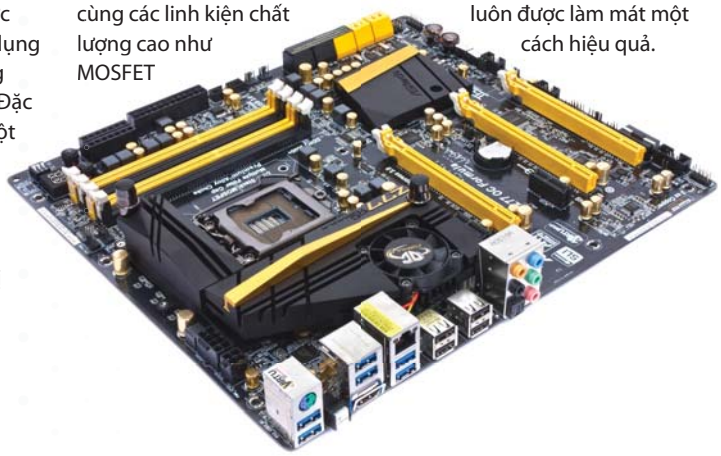
Z77-UP7 có đến 5 khe PCIe 3.0 hỗ trợ thiết lập cấu hình 2 card đồ họa với băng thông tối đa 16x - 16x hoặc trường hợp cả 4 khe PCIe x16 được kích hoạt cùng lúc khi sử dụng với BXL Ivy Bridge thì băng thông các khe cùng là 8x. Đặc biệt, Z77 OC Formula là một trong số ít những BMC hiện nay hỗ trợ đến 22 cổng USB, gồm 12 USB 2.0 và 10 USB 3.0, bạn đọc "tha hồ" kết nối với thiết bị ngoại vi.

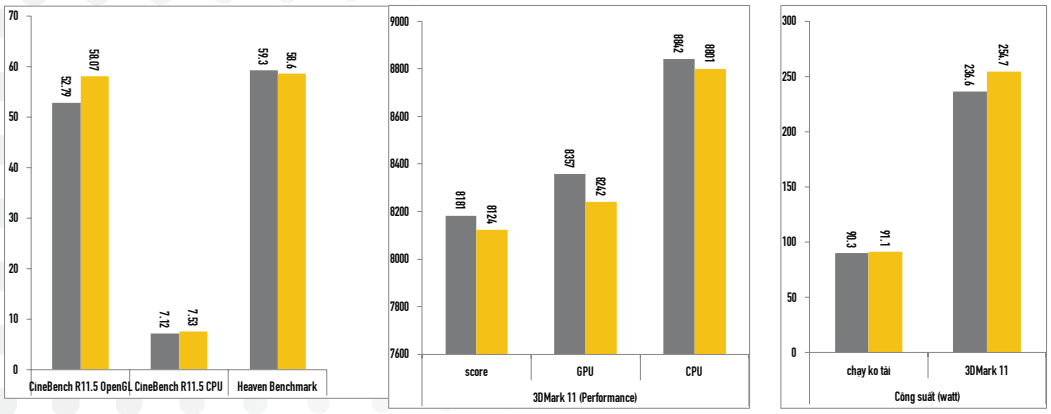
ASROCK Z77 OC FORMULA

Z77 OC Formula là mẫu bo mạch chủ đầu tiên của ASRock hướng đến "dân chơi" công nghệ, hứa hẹn khả năng ép xung mạnh mẽ, linh hoạt. Bo mạch chủ sử dụng bản mạch nền (PCB) 8 lớp, trong đó có 4 lớp đồng dày 2oz (khoảng 70 micromet) xếp xen kẽ giữ cho nhiệt độ bo mạch chủ luôn thấp, gia tăng tính ổn định trong quá trình ép xung.

Thiết kế mạch cấp nguồn số Digi Power gồm 12 + 4 pha cùng các linh kiện chất lượng cao như MOSFET dạng "dual stack" (DSM) với 2 lớp silicon cách điện, cuộn cảm SFC (super ferrite choke) và tụ lọc đa cấp (multiple filter cap) giúp tăng tính ổn định và độ bền của BMC cả khi ép xung. Mạch cấp nguồn chủ động (Active Phase Switching) đảm bảo việc cấp nguồn cho BXL, đồ họa tích hợp, bộ nhớ và mạch điều khiển bộ nhớ tích hợp ổn định và hiệu quả hơn so với mạch analog truyền thống.

Hệ thống tản nhiệt cũng được chăm chút khá kỹ, kết hợp giữa quạt làm mát và cả tản nhiệt chất lỏng giúp BMC luôn được làm mát một cách hiệu quả.





GIGABYTE GA-Z77-UP7

Được xem là "đại diện công nghệ" của Gigabyte, Z77-UP7 được "ưu ái" trang bị những công nghệ tiên tiến nhất. Chẳng hạn công nghệ Ultra Durable 5 nâng cao tính ổn định của hệ thống khi ép xung hoặc khi hoạt động liên tục trong thời gian dài. So với Ultra Durable 4 thì Durable 5 bổ sung IC PowIRstage IR3550 có khả năng cấp dòng lên đến 60A đồng thời vẫn duy trì nhiệt độ mát hơn so với MOSFET thông thường. Bo mạch chủ cũng trang bị các IC có khả năng chống tĩnh điện (ESD Resistance IC) và cả IC chống sốc điện (anti surge IC) nhằm bảo vệ bo mạch chủ và cả những thiết bị phần cứng trong trường hợp nguồn điện quá áp hoặc thấp áp.

Bên cạnh đó, GA-Z77-UP7 cũng là một trong số ít bo mạch chủ đầu tiên thiết kế mạch cấp nguồn 32 + 3 + 2 pha, trong đó 32 pha cấp nguồn luân phiên cho CPU, 3 pha cho đồ họa tích hợp và 2 pha cho mạch điều khiển bộ nhớ tích hợp (CPU VTT). Toàn bộ pha nguồn trên sẽ được các bộ điều khiển kỹ thuật số digital engine quản lý nhằm cung cấp dòng điện sạch, ổn định và chính xác đến BXL, đồ họa tích hợp, bộ nhớ và mạch điều khiển bộ nhớ tích hợp tốt hơn.

Đi kèm là card Bluetooth 4.0/WiFi hỗ trợ kết nối Bluetooth 4.0 và Wi-Fi tốc độ cao 802.11n giúp dễ dàng kết nối, chia sẽ dữ liệu với các thiết bị di động hoặc thiết lập mạng giải trí không dây trong gia đình.

HỖ TRỢ ÉP XUNG LINH HOẠT

Không chỉ trang bị những công nghệ mới nhất, thiết kế cả hai bo mạch chủ đều sẵn sàng cho việc ép xung như một điểm nhấn khẳng định chất lượng sản phẩm. Không chỉ cho phép điều chỉnh trực tiếp hệ số nhân CPU, xung cơ bản (bclk) hoặc điện thế cấp cho CPU qua những nút nhấn trực tiếp, Z77 OC Formula và Z77-UP7 còn cho phép giám sát các giá trị điện thế cấp cho linh kiện thông qua module đo điện áp tích hợp trên bo mạch chủ.

Bên cạnh đó, người dùng cũng có thể tùy chỉnh thông số phần cứng linh hoạt trong giao diện BIOS UEFI trực quan (Unified Extensible Firmware Interface) hoặc cấu hình tự động theo những profile thiết lập sẵn, chẳng hạn với ASRock Z77 OC Formula là NickShih's OC profile hoặc với Gigabyte Z77-UP7 là chức năng ép xung tự động OC Genie II giúp các "newbie" thỏa niềm đam mê ép xung.

HIỆU NĂNG

Để đánh giá hiệu năng các BMC trên, Test Lab sử dụng cấu hình thử nghiệm xây dựng trên nền tảng Ivy Bridge, Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và sử dụng trình điều khiển (driver) đi kèm tương ứng với mỗi BMC. Các công cụ đánh giá hiệu năng gồm CineBench R11.5 (64 bit), Heaven Benchmark v3.0, 3DMark 11 và PCMark 7.

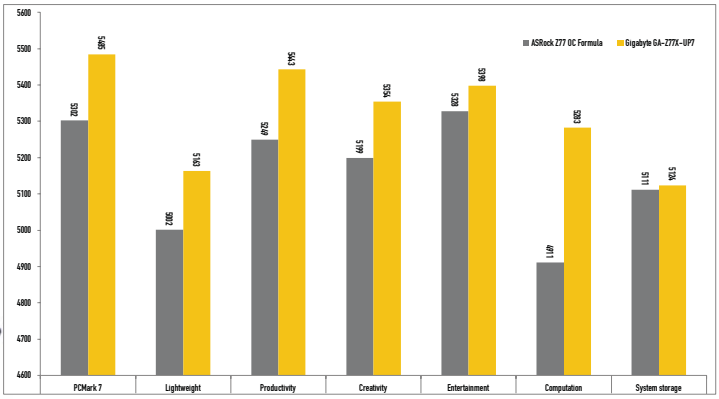
Xét tổng thể thì hiệu năng giữa hai BMC thử nghiệm không có sự chênh lệch đáng kể; dao động trong khoảng từ 1 - 3% tùy phép thử. Điều này cũng dễ hiểu vì tuy cùng xây dựng trên nền tảng chipset BMC Z77 nhưng cấu hình mặc định (được NSX thiết lập sẵn) của mỗi BMC thường là khác nhau; nhất là với những BMC hỗ trợ ép xung.

Điểm cần lưu ý là kết quả bên dưới chỉ mang tính tham khảo tương ứng cấu hình thử nghiệm hoạt động với thông số thiết lập mặc định của nhà sản xuất. Với khả năng ép xung mạnh mẽ của hai bo mạch chủ trên, bạn đọc hoàn toàn có thể tinh chỉnh, thay đổi các giá trị mặc định để chúng hoạt động cao hơn mức chuẩn. Kết quả nhận được sẽ tùy thuộc vào kiến thức, kinh nghiệm và những thiết bị phần cứng mà mỗi bạn đọc sử dụng.

ĐÔNG KHUÊ

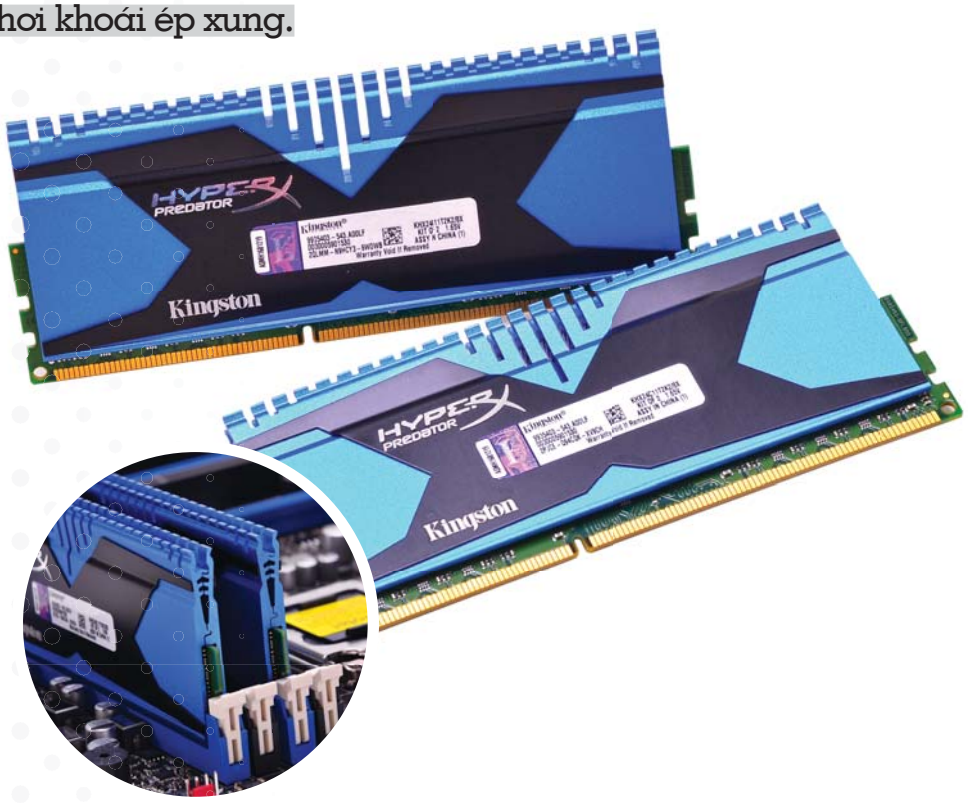
Cấu hình thử nghiệm: CPU Core i7-3770K, card đồ họa Gigabyte GV-N66TWF2-2GD, RAM Kingston HyperX Genesis KHX1866C9D3K2/4GX 4GB PC3-14900; SSD Kingston HyperX 120GB, PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W; Windows 7 Ultimate 64bit SP1.

	ASRock Z77 OC Formula	Gigabyte GA-Z77X-UP7
CPU	Intel socket LGA1155	Intel socket LGA1155
Chipset	Intel Z77 Express	Intel Z77 Express
Memory	DDR3 3000(OC)/1600/1333/1066MHz, support XMP.	DDR3 2400+(OC)/1600/1333/1066MHz, support XMP.
Onboard Graphic	HDMI	D-Sub/DVI-D/HDMI/DisplayPort
Audio	Realtek ALC898 Audio Codec/HD Audio 7.1 channel	Realtek ALC898 Audio Codec/HD Audio 7.1 channel
LAN	Broadcom BCM57781 1Gbps	Atheros GbE LAN 1Gbps Intel GbE LAN 1Gbps
Expansion Slot	2xPCIe 3.0 x16 hoặc x8/x8 1xPCIe 2.0 x16 @ x4 2xPCIe 2.0 x1	3xPCIe 3.0 x16 2xPCIe 3.0 x16 @ x8 2xPCIe 2.0 x1
Multi-Graphic	Quad AMD CrossFireX/NVIDIA SLI	Quad AMD CrossFireX/NVIDIA SLI
OC support	Power LED header V-Probe connector Dr. Debug with LED P ower button Reset button Clear CMOS switch Rapid OC button: +/- Post Status Checker (PSC)	Power LED header V-Probe connector Debug LED Power button Reset button Clear CMOS button 2xBIOS switch 4xOC button
Internal I/O Connector (header)	6xSATA 6Gb/s 4xSATA 3Gb/s 1xUSB 3.0 header (2 port) 3xUSB 2.0 header (6 port) 1xIR header 1xCIR header 1xCOM port header	2xSATA 6Gb/s 4 xGSATA 6Gb/s 4xSATA 3Gb/s 1xmSATA 3Gb/s 2xUSB 3.0 header (2 port) 2xUSB 2.0 header (6 port) 1xCOM port header
Back Panel Connector (port)	1xPS/2 (kb/mouse) 6xUSB 3.0 4xUSB 2.0 1xHDMI 1xRJ-45 port 6xAudio jack 1xClear CMOS Switch	1xPS/2 (kb/mouse) 6xUSB 3.0 1xD-Sub 1xDVI-D 1xHDMI 1xDisplayPort 2xRJ-45 port 6xAudio jack 1xClear CMOS Switch
Form Factor	E-ATX; 30.5x26.7cm	E-ATX; 30.5x26.4cm



HYPERX PREDATOR VÀ G.SKILL RIPJAWS "ĐỌ SỨC" CÙNG GAME

Xung nhịp đạt mức 2.400MHz, độ trễ thấp và hỗ trợ công nghệ XMP, HyperX Predator KHX24C11T2K2/8X (kit 8GB) và G.Skill Ripjaws-Z F3-19200CL11Q-16GBZHD (kit 16GB) thích hợp với người dùng đam mê công nghệ và những tay chơi khoái ép xung.



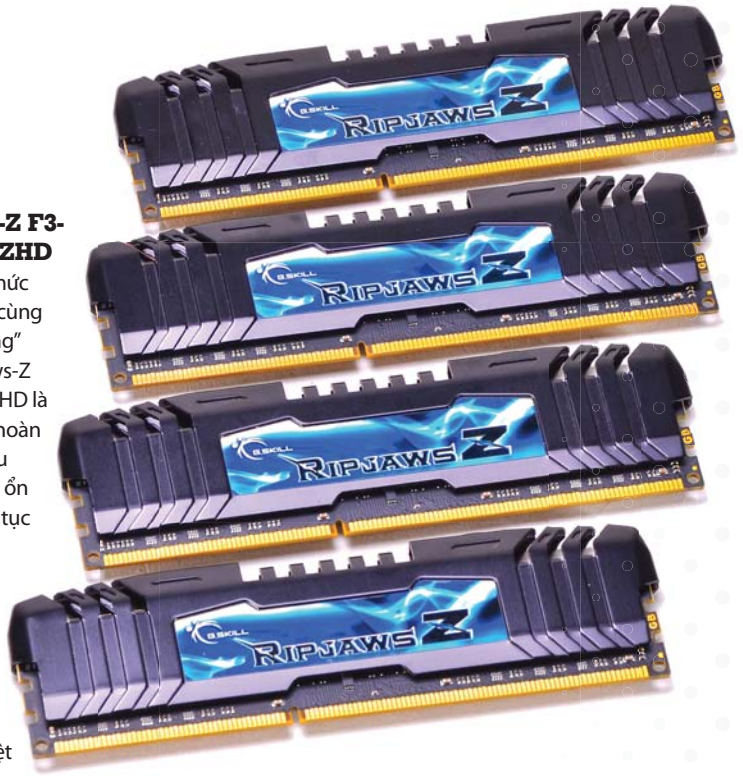
HYPERX PREDATOR KHX24C11T2K2/8X

HyperX Predator kit 8GB (KHX24C11T2K2/8X) là dòng RAM mới của Kingston cùng những công nghệ đặc trưng của dòng sản phẩm HyperX được thiết kế tối ưu cho nền tảng BMC chipset Z77.

Bộ kit gồm 2 thanh RAM DDR3, bus 2.400MHz (PC3-19200) với tổng dung lượng 8GB (2x4GB). So với dòng RAM phổ thông, HyperX Predator kit 8GB thuộc hạng "đô con" với chiều cao của RAM khoảng 54mm và dày 7mm (tính cả phần tản nhiệt). Hai miếng tản nhiệt bằng hợp kim nhôm kích thước lớn "ôm" suốt chiều dài cạnh bên của RAM mang lại cảm giác chắc chắn cùng khả năng tản nhiệt hiệu quả hơn.

Tương tự một số dòng RAM thiết kế cho máy tính thông thường, HyperX Predator kit 8GB không trang bị cơ chế sửa lỗi ECC (error-correcting code). Các chip nhớ ứng dụng công nghệ BGA (Ball Grid Array) có khả năng giảm đến 50% nhiệt lượng tỏa ra so với công nghệ đóng gói TSOP (Thin Small Outline Package) trước đây. Ngoài ra, HyperX Predator kit 8GB còn trang bị chip SPD (serial presence detect) hỗ trợ công nghệ XMP (extreme memory profile), Test Lab dễ dàng "đẩy" xung nhịp (bus) lên mức cao nhất 2.400MHz chỉ với một vài thiết lập đơn giản trong BIOS.

	HyperX Predator KHX24C11T2K2/8X	G.Skill Ripjaws-Z F3-19200CL11Q-16GBZHD
System	Desktop	Desktop
System Type	DDR3	DDR3
M/B Chipset	Intel Z77	Intel Z77
		Intel X79
CAS Latency	11-13-13-30-2N	11-11-11-31-2N
Capacity	8GB (4GB x2)	16GB (4GB x4)
Speed	DDR3-2400 (PC3 19200)	DDR3-2400 (PC3 19200)
Test Voltage	1.65 Volts	1.65 Volts
Registered/Unbuffered	Unbuffered	Unbuffered
Error Checking	Non-ECC	Non-ECC
Type	240-pin DIMM	240-pin DIMM
Features	Intel XMP (Extreme Memory Profile) Ready	Intel XMP (Extreme Memory Profile) Ready



G.SKILL RIPJAWS-Z F3-19200CL11Q-16GBZHD

Với xung nhịp đạt mức 2.400MHz (PC3-19200) cùng dung lượng "hàng khủng" đến 16GB, G.Skill Ripjaws-Z F3-19200CL11Q-16GBZHD là lựa chọn thích hợp để "hoàn thiện" một cấu hình hiệu năng cao, đảm bảo tính ổn định khi hoạt động liên tục trong thời gian dài.

Về kích cỡ, G.Skill Ripjaws-Z kit 16GB trông nhỏ gọn hơn HyperX Predator nhưng có thêm quạt tản nhiệt (2 quạt, loại 60mm) giúp duy trì nhiệt độ của RAM luôn mát mẻ khi hoạt động trong những điều kiện khắc nghiệt, chẳng hạn khi ép xung.

Bộ kit gồm 4 thanh RAM DDR3 (4x4GB), hỗ trợ công nghệ XMP và thiết kế tối ưu cho cả nền tảng BMC chipset Z77 lẫn X79. Các chip nhớ đóng gói theo công nghệ BGA nên mát hơn khi hoạt động. Theo thông tin nhà sản xuất cho biết xung G.Skill Ripjaws-Z kit 16GB có thể đạt mức 2.400MHz với các giá trị timing cơ bản 11-11-11-31-2T và điện áp 1,65V.

HIỆU NĂNG

Thử nghiệm trên nền tảng Ivy Bridge với BMC Gigabyte GA-Z77X-UD3H, BXL Intel Core i7-3770K và đồ họa tích hợp HD Graphics 4000 nhằm thể hiện rõ nét những tác động đến hiệu năng tổng thể hệ thống khi thay đổi xung nhịp RAM. Các phép thử bao gồm PCMark 05 và AIDA64 Memory Benchmark đo tốc độ đọc, ghi, copy và PCMark 7 đánh giá hiệu năng tổng thể. Kết quả được lấy giá trị cao nhất sau 3 lần chạy.

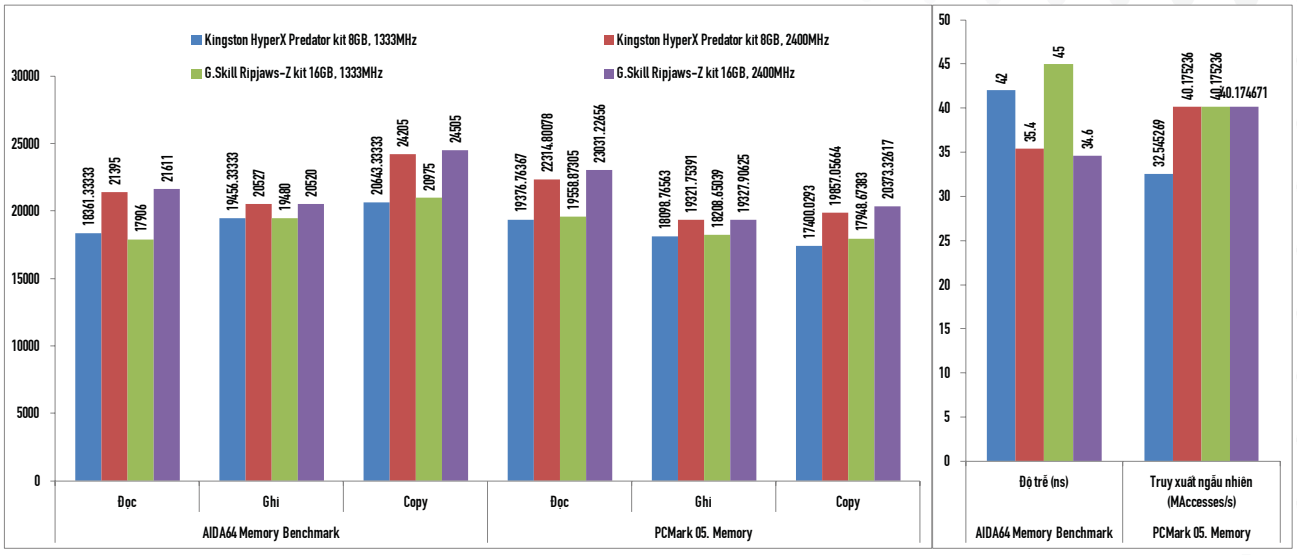
Kết quả thử nghiệm bên dưới cho thấy hiệu năng G.Skill Ripjaws-Z F3-19200CL11Q-16GBZHD cao hơn một chút so với HyperX Predator KHX24C11T2K2/8X trong hầu hết các phép thử. Điều này cũng dễ hiểu vì các giá trị timing cơ bản của G.Skill Ripjaws-Z thấp hơn so với kit RAM HyperX Predator.

Khi kích hoạt chế độ XMP đẩy xung nhịp lên mức 2.400MHz cùng mức điện áp 1,65V, Thế Giới Game nhận thấy các giá trị timing, độ trễ của 2 kit RAM giảm đáng kể so với mức 1.600MHz; trong đó G.Skill Ripjaws-Z là 11-11-11-31-2T và kit RAM HyperX Predator là 11-13-13-30-2T. Tham khảo chi tiết trong bảng kết quả bên dưới.

Như vậy, có thể nhận thấy là các kit RAM có cùng xung nhịp (bus RAM) thì các giá trị timing cơ bản (CL, tRCS, tRP, tRAS và CMD) sẽ ảnh hưởng đáng kể đến tốc độ truy xuất dữ liệu của kit RAM. Bạn đọc hoàn toàn có thể tinh chỉnh, thay đổi các giá trị mặc định để chúng hoạt động cao hơn mức chuẩn. Tuy nhiên, để hệ thống hoạt động ổn định và hiệu quả khi ép xung đòi hỏi bạn đọc phải có kiến thức, kinh nghiệm về phần cứng, sự kiên nhẫn và cả việc chấp nhận rủi ro hỏng hóc.

ĐÔNG QUÂN

Cấu hình thử nghiệm: BMC Gigabyte Z77X-UD3H, BXL Intel Core i7-3770K; Đồ họa (tích hợp) HD Graphics 4000; Ổ cứng WD Caviar Black 1TB; Nguồn Cooler Master Real Power Pro 1250W; HĐH Windows 7 Ultimate 64bit SP1.



GAME CHIẾN LƯỢC VÀ NHỮNG YẾU TỐ TẠO THÀNH

Ngay từ tên gọi, "game chiến lược" đã tỏ ra có phần phức tạp hơn các thể loại game khác. Với những ai mới tập chơi hoặc chưa chơi bao giờ, họ sẽ rất dễ rơi vào cảnh không hiểu điều gì đang diễn ra trên màn hình. Do đó, bài viết này ra đời với mong muốn cho các độc giả TGG có cái nhìn khái quát về những trò chơi chiến lược.

NHỮNG ĐIỀU CĂN BẢN

Điều đầu tiên và trước nhất cho mọi trò chơi là bạn phải học được cách chơi cũng như luật chơi. Với thời đại công nghệ phát triển như hiện nay, không khó để các bạn có thể học được chúng ở mọi nơi mọi lúc. Hãy chuyển đổi các tư duy chiến lược sang một thứ ngôn ngữ dễ hiểu cho cả những người mới cũng như những người dày dặn kinh nghiệm.

TÀI NGUYÊN – QUÂN LÍNH

Mỗi trò chơi đều có những tài nguyên khác nhau. Vấn đề muôn thuở về tài nguyên cũng chỉ xoay quanh hai việc: Khai thác tối đa và sử dụng hợp lý. Tương tự như tài nguyên, quân lính cũng là một khái niệm đặc trưng trong các trò chơi chiến lược. Việc điều khiển và sử dụng quân lính cũng quan trọng như tài nguyên quanh nhà bạn vậy.

Đối với các game chiến lược thời gian thực (Real Time Strategy), bài toán khó nhất là phải có đủ số nhân công khai thác tài nguyên một cách nhiều nhất trong khoảng thời gian ngắn nhất, tạo đà cho bạn phát triển căn cứ, đế chế của mình. Còn đối với các game chiến lược kiểu mới (MOBA – Multiplayer Online Battle Arena), bạn sẽ phải tiêu diệt càng nhiều lính càng tốt rồi sử dụng số vàng thu nhận được cho những trang bị cao cấp.

SƯƠNG MÙ

Sương mù là thứ được bao phủ khắp bản đồ để che khuất những công trình cũng như các đơn vị. Các đối tượng hầu như chỉ có thể tấn công nếu có tầm nhìn. Khi một trong những đơn vị của bạn bị tấn công, chúng sẽ được đánh dấu trên bản đồ nhỏ (minimap).

Việc bạn kiếm được nhiều tiền

không có nghĩa là bạn có thể tự bảo vệ bản thân mình. Do đó, bạn cần phải biết cách tìm ra một chiến lược, một hướng đi nào đó để giảm thiểu tối đa lượng sát thương nhận phải, bên cạnh việc gây thiệt hại cho đối thủ càng nhiều càng tốt. Có rất nhiều cách để làm được điều này nhưng điều quan trọng là bạn phải có tầm nhìn tới đối thủ.

Để kiểm soát bản đồ hay tầm nhìn, hãy để lại một loại quân (đối với game RTS) hoặc các dấu hiệu (mắt – ward trong MOBA). Bên cạnh đó, vì đối phương cũng có thể làm tương tự nên hãy chủ động nghĩ cách triệt tiêu mọi con đường do thám của địch. Trong game chiến lược, việc kiểm soát bản đồ tốt gần như chiếm đến 50% cơ hội giành chiến thắng.

XÂY DỰNG CHIẾN LƯỢC

Điều cốt lõi trong mọi trò chơi chiến lược là tiêu diệt toàn bộ đối thủ của bạn. Và để đạt được điều này, chúng ta có vô số cách thực hiện. Bạn có thể đè bẹp đối thủ bằng những cuộc đấu tay đôi mà ở đó, bạn là người nắm phần thắng cao hơn. Bạn cũng có thể ngưng việc "tàn sát" quân lính mà thay vào đó là phá hủy những công trình của đối phương. Một cách khác cũng rất hiệu quả đó là bạn cô lập đối thủ trong căn cứ của hắn để giới hạn việc hắn kiếm tiền, trong khi bạn thỏa sức vơ vét tài nguyên của hắn…

Nhìn chung thì mọi chiến lược đều có những ưu – nhược riêng và sự thành công của nó còn phụ thuộc vào người thực hiện. Ở đó, những kĩ năng cá nhân, khả năng phối hợp tập thể, sự ăn ý, tính đồng đội là những yếu tố quyết định. Hãy cố gắng suy nghĩ trước về một chiến lược nhất định trước khi trận đấu bắt đầu để có sự chuẩn bị tốt nhất trước đối phương. Sau đó, tuỳ theo thời cơ mà có những bước phát triển hợp lý tiếp theo.

CÁC THUẬT NGỮ

Thuật ngữ chính là các khái niệm mà người chơi thường sử dụng với nhau. Đó được xem như những quy ước, hay nói một cách khác là thứ ngôn ngữ riêng cho từng trò chơi. Ví dụ đơn giản như trong Liên Minh Huyền Thoại, khi bạn nói đến Pháp Sư, mọi người đều hiểu đó là vị tướng đi đường giữa và gây sát thương chủ yếu bằng phép. Ngoài ra còn rất nhiều thuật ngữ khác mà bạn có thể bắt gặp ở mọi nơi, mọi lúc.

Việc thông thạo các thuật ngữ sẽ giúp việc trao đổi giữa các đồng đội nhanh hơn cũng như giúp bạn dễ dàng diễn đạt một vấn đề, chiến lược nào đó.

KĨ NĂNG

Luôn có sự khác biệt giữa trình độ của những người chơi. Người chơi tầm trung sẽ thua những người chơi tầm khá, người chơi tầm khá sẽ thua những người chơi tầm cao. Và ngưỡng cao nhất trong bậc thang này chính là những người chơi chuyên nghiệp – các game thủ được nhà tài trợ trả tiền để thi đấu. Những game thủ giỏi luôn nắm rõ trò chơi mà mình đang thi đấu, tường tận từ trong ra ngoài. Vì vậy, họ luôn biết phải làm gì trong lúc khó khăn cũng như làm sao để chiến thắng đối thủ.

Để làm được điều này đòi hỏi sự kiên trì luyện tập. Có một thực tế rằng các game thủ Hàn Quốc có thể đạt đến sự hoàn hảo trong việc thể hiện kỹ năng cá nhân đều là kết quả của việc luyện tập chăm chỉ. Chúng ta càng luyện tập nhiều, sự phản xạ cá nhân đối với các tình huống sẽ được cải thiện và ta dễ dàng giành lấy lợi thế so với đối phương.

Phản xạ của đôi tay được đo bằng chỉ số APM (Action Per Minute), có nghĩa là số hành động chúng ta có thể thực hiện trong một phút. Đối với các game thủ chuyên nghiệp Hàn Quốc, chỉ số APM thường dao động ở mức 300 – 400, có nghĩa là trung bình khoảng 6 hành động/giây – một con số vô cùng ấn tượng. Chỉ số APM cao sẽ giúp chúng ta thực hiện nhiều thao tác một lúc, xử lý tình huống khéo léo hơn trong những tình huống mà thậm chí "não" chưa kịp phản xạ.

KẾT

Hầu hết các trò chơi chiến lược đều giống như một ván cờ với việc cả 2 bên có thể chơi bao lâu họ muốn. Với những người chưa có kinh nghiệm thì việc nắm bắt được những điều mà người chơi khác đang làm thật sự là rất khó. Tuy nhiên, khi bạn đã hiểu được phần nào, bạn sẽ không thể cưỡng lại sức hút của những trò chơi này.

Hãy thử và cảm nhận một lần sự lôi cuốn mãnh liệt mà những trò chơi chiến lược mang lại!

HẢI SƠN

MỞ RỘNG CUỘC CHƠI SKYRIM

Add-ons hỗ trợ giúp cuộc hành trình của Dovahkiin dễ dàng hơn

CHUẨN BỊ

1. Tải về Skyrim Script Extender từ trang skse.silverlock.org và bung tập tin ra trong thư mục cài đặt trò chơi của bạn (Skyrim Folder).

2. Truy cập trang Skyrim Nexus (skyrimnexus.com) và tạo một tài khoản. Đây là trang tổng hợp các bản mod Skyrim nhiều nhất, tuy nhiên bạn cần phải có tài khoản (miễn phí) để tải về dữ liệu lớn.

3. Nếu bạn không có chương trình để bung dữ liệu có đuôi .7z, hãy truy cập ***www.7-zip.org*** để tải về. Sau khi bung bản mod ra, nhớ đọc kỹ tập tin readme.txt để biết chính xác đường dẫn cần chép: thông thường là /skyrim/data.

VÀ TẢI NHỮNG BẢN MOD SAU ĐÂY...

SkyUI

Bản mod chỉnh sửa toàn bộ giao diện trong game từ inventory, magic và shop menu theo phong cách đặc trưng của PC với phông nền trong suốt đẹp mắt. Game thủ có thể xem xét nhiều vật phẩm cùng một lúc, sắp xếp chúng theo giá trị hoặc cân nặng, thậm chí biết được công dụng, hiệu ứng của vật phẩm đó là gì. Giao diện của shop trong game cũng tương tự, giúp người chơi tiện lợi trong việc tìm kiếm và quản lý mọi thứ trong Skyrim.

Download: ***bit.ly/skyUI***

Tytanis

Đây là bản mod chứa một lượng lớn nội dung game mới khá phong phú. Thêm phép thuật triệu hồi skeletal dragons và ghost trolls, chế tạo cung phép và sách thần chú. Ngoài ra, các bạn còn có thể cưỡi nhiều loại thú khác nhau bao gồm cọp nanh dài, voi mammoth và nai sừng tấm.

Download: ***bit.ly/tytanis***

Better Sorting

Nếu đã chán ngán với cách sắp xếp "củ chuối" mặc định của Bethesda, các bình máu nằm lẫn lộn không theo thứ tự trong inventory, Better Sorting giúp game thủ tự đổi tên tất cả vật phẩm theo thể loại – Potion: Restore Health III.

Download: ***bit.ly/bettersort***

WORLD MAP FULL 3D

Bản đồ mặc định của Skyrim tuy đẹp nhưng lại bất tiện nhiều mặt từ giới hạn tầm nhìn, mờ ảo và đầy sương mù. Bản mod này cho phép game thủ phóng to, thu nhỏ mọi nơi một cách tự do. Thế giới thần thoại Skyrim đầy đủ và chi tiết, các bạn có thể tìm kiếm địa danh trên bản đồ nhanh chóng và thuận tiện hơn.

Download: ***bit.ly/sky3dmap***

Bốn chiêu Dragon Shouts lợi hại nhất

1. Ice Form

Công dụng biến đối thủ thành bất động hoặc vỡ tan. Thực hiện chuỗi nhiệm vụ tại College of Winterhold và tìm ngôn ngữ của rồng trên phiến đá tại Saarthal, Mt.Anthor, Tây Nam Winterhold và Frostmere Crypt.

2. Throw Voice

Khi đối phương đang tuần tra xung quanh, bạn có thể thao túng, điều khiển chúng đi chỗ khác hoặc dụ chúng vào bẫy. Bạn cần phải học 3 ngôn ngữ của rồng để có được chiêu này tại Shearpoint, phía Nam High Hrothgar.

3. Call Dragon

Theo cốt truyện chính của game, người chơi sẽ được thưởng một phần thưởng đặc biệt. Phép gọi rồng đến chiến đấu dùm bạn mọi lúc, mọi nơi.

4. Storm Call

Chiêu gọi bão tố với sấm sét chết người. Người chơi cần tìm kiếm 3 ngôn ngữ của rồng tại Forelhost fort Riften, HighGate Ruins, và Skuldafn – một ngôi đền mà bạn chỉ có thể đến được khi gần cuối game.

XÂY DỰNG MỘT NHÂN VẬT "BÁ ĐẠO"

Công thức để tồn tại trong Skyrim

THE MONK TANK NHÁNH KỸ NĂNG (PERK) CHÍNH

Magic Resistance

Kỹ năng Alteration Perk mang lại khả năng kháng phép 30% - kết hợp với điểm thưởng chủng tộc Breton, bạn sẽ có thể kháng hơn 50% phép trong game.

The Lord Stone

Đây không phải là Perk kỹ năng mà là phép nhận được từ Guardian Stone, phía đông Morthal, mang lại 25% kháng phép và 50 armor vật lý. Các bạn là một chiến binh tank chính hiệu.

Agent of Mara

Nhận được từ phần thưởng nhiệm vụ tại đền Mara Riften, mang lại 15% kháng phép, giúp người chơi "vô đối" trước đối thủ sử dụng phép thuật.

BẠN ĐỒNG HÀNH

J'Zhargo

Gia nhập College of Winterhold và giúp người bạn đồng hành J'Zhargo. Phép Hủy Diệt của anh ta sẽ tăng sát thương cho bạn, và lượng máu trâu của anh ta sẽ giúp cho bạn dễ dàng tiêu diệt đối thủ hơn trong các trận chiến lâu dài.

LỰA CHỌN KHÁC

Breton

Chủng tộc monk nhận được 25% kháng phép, và có thể xây dựng lên đến 95% với điểm Perk kỹ năng và phần thưởng khắp nơi. Những đối thủ như Mage và Dragon sẽ chỉ còn là "trẻ con" đối với bạn.

Shield

Một số đối thủ trong game sử dụng vũ khí 2 tay gây ra rất nhiều sát thương, hãy kiếm một lá chắn đỡ đòn thích hợp.

Heavy Armor

Giáp hạng nặng là mảnh ghép cuối cùng để giúp nhân vật của bạn vừa trâu kháng phép lẫn đỡ đòn sát thương vật lý. Sức nặng và tốc độ có thể dễ dàng gỡ bỏ bằng điểm Perk kỹ năng.

MASTER OF PUPPETS PERK CHÍNH

Twin Souls

Kỹ năng Conjuration Perk cho phép bạn triệu hồi 2 con zombie cùng lúc. Kết hợp với bạn đồng hành và các đối thủ sáp lá cà, người chơi như được sở hữu một quân đội.

Master of the Mind

Kỹ năng Illustion Perk cho phép chiêu Fury và Calm tác động đến các quái vật như robot và undead, không còn đối thủ nào có thể chống lại bùa chú của bạn.

Quiet Casting

Nếu bạn gặp nhóm đối thủ khó xơi, kỹ năng Illusion Perk này sẽ giúp cho phép thuật của bạn có thể thao túng chúng từ rất xa mà không sợ bị phát hiện.

BẠN ĐỒNG HÀNH

Illia

Thực hiện nhiệm vụ giúp đỡ pháp sư này tại Darklight Tower, phía Tây Nam Riften, và cô ta sẽ theo bạn. Illia được trang bị những phép thuật tấn công mạnh mẽ và còn có thể triệu hồi pet.

LỰA CHỌN KHÁC

High Elf

Bạn sẽ trở thành một ảo thuật gia với những phép thuật "lừa tình", khiến người khác phải chiến đấu dùm bạn. Chủng tộc High Elf là lựa chọn tuyệt vời với khả năng magicka cao, và chiêu Fury ban đầu.

Dead Thrall

Khi đạt đến level cao nhất của nhánh Conjuration, bạn có thể mang người chết sống lại để chiến đấu dùm mình.

Mayhem

Phép Illusion cho phép bạn thao túng đối thủ tự chống lại nhau, và nếu bạn tăng sức mạnh cho perk này, phép thuật sẽ luôn có tác dụng đối với bất kỳ kẻ địch nào.

MASTER OF STEALTH PERK CHÍNH

Assassin's Blade

Cộng 15 sát thương cho đòn tấn công lén lút khi cầm dagger. Bạn có thể nhân đôi sát thương bằng trang bị găng tay do hội Dark Brotherhood tặng. Điều này có nghĩa là chết-ngay-lập-tức.

Pickpocket weapon

Đây là kỹ năng Perk cấp cao, đòi hỏi Sneak phải đạt 70, nhưng một khi bạn sở hữu kỹ năng này, bạn có thể hóa giải kẻ thù và đâm sau lưng (backstab) chúng.

Steady Hand

Làm chậm thời gian khi bạn đang nhắm cung. Nó còn dự đoán di chuyển của đối thủ một cách chính xác hơn.

BẠN ĐỒNG HÀNH

Cicero

Bạn sẽ phải theo phe anh hề "tửng tửng" này trong suốt thời gian làm nhiệm vụ của hội Dark Brotherhood để chiếm được cảm tình của anh ta. Nhưng bù lại kỹ năng stealth và sneak của Cicero là "vô đối".

LỰA CHỌN KHÁC

Wood Elf

Chủng tộc này có điểm kỹ năng lén lút cao, và chiêu điều khiển sinh vật cấp độ thấp, rất tiện lợi lúc đầu game, trước khi điểm Sneak của bạn tăng dần.

Bow

Các đòn tấn công lén lút dễ dàng kết liễu từ xa, và tăng kỹ năng Sneak. Mỗi lần đối thủ phát hiện nhưng không tìm thấy bạn, điểm Sneak cũng được tăng.

Light Armor

Cân nặng của áo giáp sẽ ảnh hưởng đến khả năng Sneak. Điểm Perk Sneak cũng đã giảm một ít sức nặng cho Light Armor.

DEATH DEALER PERK CHÍNH

Deep Freeze

Điểm Destruction Perk khiến phép Frost của bạn sẽ đóng băng kẻ thù nếu chúng còn ít máu, giúp kết thúc trận đấu sớm hơn.

Regeneration

Điểm Restoration Perk tăng độ hồi phục magicka. Perk này đi cùng với trang bị Morokei và áo robe, bạn sẽ có ít nhất lượng hồi phục magicka gấp 4 lần bình thường.

Enchanting

Cho phép bạn enchant vật phẩm đã được enchant rồi, bao gồm Morokei và áo robe. Thêm độ hồi phục magicka và thực hiện phép Destruction nhiều hơn.

BẠN ĐỒNG HÀNH

Lydia

Bạn đã có tất cả phép thuật đánh xa, điều cần lúc này là một chiến binh cận chiến để giữ chân đối thủ. Lydia là lựa chọn số , và bạn không cần phải vất vả để tìm cô nàng. Lydia sẽ chinh chiến cùng bạn ngay từ những nhiệm vụ đầu của game.

LỰA CHỌN KHÁC

Hight Elf

Để gây sát thương mạnh mẽ, cộng thêm 50 điểm magicka và khả năng hồi phục nhanh, High Elf là lựa chọn sáng giá nhất.

Morokei

Thực hiện chuỗi nhiệm vụ tại College of Winterhold bạn sẽ tìm thấy mặt nạ Dragon Priest, giúp bạn hồi phục 100% lượng magicka.

Master's Robes of Destruction

Giáp Robe giúp hồi phục Magicka trong Skyrim. Tại College of Winterhold, NPC sẽ bán cho bạn áo Robe giúp thực hiện phép Destruction nhiều hơn bình thường.

VŨ HẢI

STARCRAFT II:
CÁCH ĐỐI PHÓ VỚI CÁC CHIẾN THUẬT KHAI CUỘC KINH ĐIỂN

Chuẩn bị chiến thuật để bắt đầu một trận đánh trong Starcraft II rất quan trọng, tuy nhiên kế hoạch để ứng phó chiến thuật của đối phương còn quan trọng hơn hẳn. Đó là lý do tại sao game thủ phải do thám căn cứ đối phương ban đầu, để nắm bắt đường đi nước bước và build chiến thuật. Bài hướng dẫn này sẽ giúp bạn nhận biết được các chiến thuật cơ bản thường gặp, và cách tốt nhất để chống đỡ và giành chiến thắng.

Cốt lõi ở đây là bạn phải cử nông dân lấy vàng của mình đi do thám, ngay từ con thứ 3 hoặc thứ 4 được xây ra. Cử nông dân để tìm vị trí của đối phương và nhận biết cấu trúc xây dựng của họ là chìa khóa để chuẩn bị kế hoạch ứng phó dài lâu.

Cử một nông dân lấy vàng do thám những vùng đất gần nhất còn khuất trên bản đồ theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược lại. Nếu đối phương thấy bạn, họ có thể sẽ cử nông dân ra truy đuổi do thám của bạn về căn cứ. Hãy điều khiển do thám của mình khéo léo để thăm dò chiến thuật và lối kiến trúc xây dựng của đối phương càng lâu càng tốt.

ZERG

ROACH/LING ALL-IN

**** Chiến thuật:*** Nếu anh ta đã có sẵn nhà Roach và Spawing Pool, chắc chắn anh ta sẽ tấn công bạn. Một cuộc tổng tấn công với lính Roach dẻo dai cùng Zergling đông và rẻ là điều không thể tránh khỏi.

**** Đối phó:***

ZERG: Bảo vệ Drones của mình với trụ Spine Crawlers, cho phép bạn có đủ thời gian để xây lên đơn vị lính Roach cao cấp hơn.

PROTOSS: Nếu phát hiện đối phương đang tấn công, bạn có thể dùng forcefield để chặn lối lên ngay lập tức và xây dựng đạo quân của mình.

TERRAN: Xoay sở để chống đỡ đợt tấn công đầu tiên sẽ khiến Zerg bỏ đi và tổn thất về kinh tế.

ICE FISHER BUILD

**** Chiến thuật:*** Phổ biến bởi game thủ chuyên nghiệp Destiny, chiến thuật này có nghĩa bạn phải đối mặt một đạo quân Infestor đông đảo. Infestor sẽ "bắt dính" lính của bạn với nấm độc và sau đó để Zergling xơi tái nó.

**** Đối phó:***

ZERG: Infestors xây rất tốn kém và di chuyển chậm chạm. Mutalisk dễ dàng hạ gục chúng từ trên cao và bắn lan.

PROTOSS: Áp sát Infestors bằng chiêu blink và tiêu diệt chúng. Điều khiển khéo léo với chiêu dịch chuyển tức thời có thể sẽ ép đối phương về nhà.

TERRAN: Tập trung cả hai đơn vị lính này vào Infestor. Tank sẽ giết chúng trong vài phát pháo, trong khi Ghost có thể sử dụng EMP hoặc bắn tỉa.

PROTOSS

3-GATE COLOSSUS

***Chiến thuật:** 3 nhà lính Gateway là chiến thuật cơ bản, đi kèm với mở rộng căn cứ (expand) để xây dựng một nền kinh tế vững chắc. Nhưng nếu anh ta vẫn chưa expand, rất có thể anh ta sẽ lên thẳng Colossi: robot bắn laser leo mọi địa hình, có sức công phá ghê gớm khi chống lại quân bộ.

***Đối phó:**

ZERG:
Colossi không thể bắn lính trên không như Mutalisk. Lấy Roach để nhử với chiến thuật vừa đánh vừa rút lui, đồng thời cử Mutalisk rỉa chúng cho tới chết.

PROTOSS:
Immortal xây dựng rẻ hơn so với Colossi, và có thể tiêu diệt chúng lẹ hơn. Sử dụng Stalker để hỗ trợ.

TERRAN:
Marauder có thể chịu đòn của Colossi và một vài chiếc Viking sẽ tiêu diệt chúng.

FORCE EXPAND

***Chiến thuật:** Anh ta sử dụng nhà Forge và trụ Cannon bít kín lối vào nhằm mục đích mở rộng căn cứ (expand), xây dựng cơ sở lấy tiền thứ 2. Chiến thuật mang lại đầu cơ kinh tế khổng lồ và sức mạnh phòng thủ, tuy nhiên anh ta không có thời gian để nâng cấp các đơn vị lính cao cấp.

***Đối phó:**

ZERG:
Phát hiện ra anh ta đầu cơ sớm? Sử dụng Zergling và Roach để tấn công. Gần cuối game, sử dụng Nydus để đưa quân vào sâu căn cứ đối phương.

PROTOSS:
Anh ta tập trung đầu cơ kinh tế, không thể tấn công khi expand. Vậy hãy expand cho căn cứ riêng của mình.

TERRAN:
Căn cứ chính của anh ta chắc chắn sẽ không được bảo vệ kỹ càng. Nâng cấp Stim, chất đầy 2 máy bay Medivac và thả lính xuống tấn công bất ngờ.

TERRAN

3 BARRACK

***Chiến thuật:** Đây là chiến thuật MMM thường thấy, với đạo quân bộ binh cơ động gồm Marine, Marauders và Medivacs. Marine rất nguy hiểm khi đạt số lượng lớn, Marauder thì trâu lì, và Medivac có thể thả lính vào nhà bạn bất cứ lúc nào.

***Đối phó:**

ZERG:
Baneling sẽ tiêu diệt Marines, Zergling bao vây xung quanh Marauders. Cả hai đơn vị lính này đều rẻ tiền và dễ xây dựng.

PROTOSS:
Sử dụng High Templar để giật sấm sét vào đạo quân MMM, và một vài đơn vị lính trụ ở nhà, để phòng thả lính.

TERRAN:
Sử dụng Tank để nã pháo lan vào đạo quân MMM đi dồn cục, và Marine hỗ trợ kế bên.

2 FACTORIES

***Chiến thuật:** Xây 2 nhà Factory đầu game là chiến thuật đánh cơ giới của Terran. Những đơn vị lính đắt tiền, độ bền cao, dễ dàng tiêu diệt lính hạng nhẹ số lượng đông. Đợt tấn công thường xuất hiện tank, Hellion và cả Thor.

***Đối phó:**

ZERG:
Roach có thể chịu đựng sát thương tốt – một lá chắn tương đối, trong khi Zerg chui đường sau và nhanh chóng áp sát tank.

PROTOSS:
Một đạo quân Stalker đông đảo bắn yểm trợ cho Immortal. Kim loại đối đầu với Kim loại.

TERRAN:
Cố gắng sản xuất lính hơn hẳn đối phương. Lính high-tech rất mắc tiền và di chuyển chậm chạm, vì vậy hãy expand càng nhiều càng tốt.

VŨ HẢI

Sau quãng thời gian phát triển mạnh trên thế giới và phải mất một năm để du nhập, tạo dựng cộng đồng tại khu vực Đông Nam Á, Heroes of Newerth (HoN) tại Việt Nam nói riêng cũng như trên thế giới nói chung đã gặt hái được những thành tựu nhất định khiến bất kì tựa game "anh em" MOBA nào cũng phải ghen tị bởi những gì mà HoN đã làm được.

CHẶNG ĐƯỜNG PHÁT TRIỂN CỦA HEROES OF NEWERTH

Là một trò chơi thuộc thể loại nhập vai đồng đội, Heroes of Newerth được phát triển bởi nhà sản xuất S2 Games sẽ mang người chơi tới cuộc chiến giữa hai phe Legion và Hellbourne tại khu rừng Caldavar. Với hơn 100 vị anh hùng cùng những phép thuật và kĩ năng của mình, người chơi sẽ điều khiển và có nhiệm vụ phối hợp với nhau phá tan Cây Thần (phía Legion) hoặc Lăng Mộ Cúng Tế (phía Hellbourne) để kết thúc trò chơi. Với điểm cộng có được từ đồ họa cùng gameplay vô cùng thú vị, Heroes of Newerth không khó để thu hút được sự chú ý của cộng đồng game thủ MOBA thời bấy giờ.

TỪ NHỮNG GIẢI ĐẤU TRÊN ĐẤU TRƯỜNG QUỐC TẾ

Tháng 10/2011

Garena HoN Championship (GHC): Giải đấu vô địch Heroes of Newerth đầu tiên dành cho game thủ khu vực Đông Nam Á

Là "phát súng mở màn" đầu tiên cho hệ thống giải đấu Heroes of Newerth tại Đông Nam Á, Garena HoN Championship mùa giải thứ nhất chính là giải đấu không thể không nhắc tới. Với tổng giải thưởng lên tới 120 triệu đồng, Garena HoN Championship được game thủ toàn khu vực Đông Nam Á rất quan tâm. Các quốc gia như Singapore, Malaysia, Philippines cũng không là ngoại lệ. Một không khí sôi nổi và quyết liệt đang được thổi vào cộng đồng HoN vì mục tiêu duy nhất: Trở thành nhà vô địch của Đông Nam Á.

Vào thời gian đó, HoN tại Việt Nam cũng đã được hình thành nhất định, khi đất nước hình chữ "S" dễ dàng tìm ra hai đội xứng đáng tham dự GHC đó là Tuyong và StarCaoToc. Mặc dù họ không đạt được những thứ hạng cao tại GHC, 2 đại diện của Việt Nam cũng ít nhiều khẳng định được chỗ đứng của mình tại đấu trường trong nước cũng như trong khu vực, trước khi đối mặt với những giải đấu lớn tiếp theo sau đó.

Tháng 2/2012

SEA'S BATTLE FOR NEWERTH - Đấu trường của 128 đội xuất sắc nhất.

Là giải đấu với sự góp mặt của hàng loạt các tên tuổi đến từ tất cả các quốc gia Đông Nam Á, Sea's Battle for Newerth được coi là "thước đo" chính xác nhất vị trí mà HoN Việt Nam đang có được.

Thay mặt cho Việt Nam "tham chiến" tại sự kiện lần này, Highlight cùng với StarsCaoToc và BachKhoaBoys đã đều vượt qua vòng bảng một cách suôn sẻ và chỉ thực sự gặp thử thách ở các vòng thi đấu trong - vòng loại trực tiếp. Không nằm ngoài dự đoán, Highlight là đội duy nhất của Việt Nam tiến sâu được vào đến vòng bán kết, sau khi vượt qua nhiều gương mặt tên tuổi khác như Diversity.MY, AneX, Undefeatable Fraternity để rồi chạm trán với iMpunity - đội sau đó đã lên ngôi tại giải đấu này.

Mọi chuyện sẽ chỉ dừng tại đó nếu như những chàng trai của chúng ta "tay không" đi về, họ thật sự đã làm nên một kì tích tại trận đấu tranh giải ba. Sau khi để thua iMpunity tại loạt trận đấu vô cùng căng thẳng, Highlight đã lấy lại được tinh thần và đè bẹp đối thủ tới từ Malaysia - Super Fluffy Cave Bear với tỉ số cách biệt. Một chiến thắng ngọt ngào cho đội tuyển Highlight và cũng là thành công đầu tiên của đội tuyển Việt Nam trên đấu trường quốc tế.

Tháng 6/2012

DreamHoN Summer 2012 - Khởi tranh giải đấu onLan lớn nhất thế giới.

Hội tụ tất cả những đội HoN xuất sắc nhất tới từ ba khu vực Bắc Mỹ, Châu Âu và Châu Á Thái Bình Dương, giải đấu DreamHoN nằm trong khuôn khổ của Dreamhack Summer 2012 sẽ tham gia tranh tài để giành lấy vị trí vô địch cùng giải thưởng đầy giá trị 60.000 đô.

Tuy nhiên, để có thể "chen chân" vào 8 đội mạnh nhất được quyền tham dự, các đội đại diện của từng nước trong đó có Việt Nam, sẽ phải trải qua vòng loại đầy cam go trước khi sẵn sàng lên đường sang Thụy Điển thi đấu.

Mặc dù lên đường sang thi đấu "xứ người" lần này là 2 gương mặt tiêu biểu nhất MUFC và ông lớn Orange eSports, thế nhưng khoảng cách về trình độ, kĩ năng cũng như vốn kinh nghiệm của mình là không đủ cho các chàng trai châu Á. Thất bại tại những vòng đầu tiên, chúng ta dễ dàng nhận ra sức mạnh của các đội game Bắc Mỹ như FnaticRaidCall, BlackxFade và TradeMark eSports. Để rồi cuối cùng, trận chung kết của giải đấu là cuộc thư hùng cực kì mãn nhãn và phần thắng nghiêng về FnaticRaidCall trước TradeMark eSports.

Tháng 8/2012

DreamHoN Online Summer 2012 - "Hậu" DreamHoN - cơ hội có được một chiếc vé tới DreamHoN Winter Championship.

Là một giải đấu "dư âm" sau DreamHoN, cộng đồng HoN trên thế giới tiếp tục hòa mình vào giải đấu online có quy mô lớn không kém mang tên DreamHoN Online. Tuy chỉ đơn thuần là một giải đấu trực tuyến, nhưng số tiền thưởng nó mang lại và một suất đi miễn phí dành cho đội vô địch sang lại Thụy Điển thừa đủ để hấp dẫn hơn nửa nghìn số đội HoN trên toàn thế giới tham dự.

Có thể nói, cộng đồng HoN phương Tây đang trên đà đỉnh cao vào thời điểm đó. Liên tục xảy ra sự xáo trộn về đội hình, các đội HoN vẫn có thể tìm được những thành viên hợp lí, lối chơi và cách áp dụng chiếc thuật chính xác. Complexity Gaming chính là một bằng chứng khi hạ gục tất các những đội tuyển nặng kí khác, giành chức vô địch đầy thuyết phục.

CHO TỚI CÁC GIẢI ĐẤU LỚN QUỐC NỘI

Phát triển mạnh trong vòng 6 tháng trở lại đây, cộng đồng HoN Việt Nam chứng kiến rất nhiều sự thay đổi theo chiều hướng tích cực. Các đội game mới đang dần mọc lên, cùng với đó là hàng loạt các giải đấu qui mô lớn nhỏ xuất hiện.

Từ sau giải đấu HoN Sea's Battle for Newerth, số lượng các đội HoN bắt đầu gia tăng, và những đội game đi đầu như Highlight, StarsCaoToc (tiền thân là FriendsForever ngày nay) đã trở thành những đầu tàu lôi cộng đồng HoN vốn từ con số không trở nên mạnh mẽ hơn bao giờ hết.

Tháng 7/2012

HoN Summer Championship (HSC 2012) - bữa tiệc offline lớn nhất hè 2012 dành cho cộng đồng HoN Việt Nam.

Đã lâu lắm rồi kể từ khi hệ thống giải đấu Boba eSport Tournament chấm dứt, các đội game HoN mới có dịp tranh tài, thi đấu và giao lưu với nhau. Ngoài việc tạo dựng một hệ thống sân chơi liên tục cho cộng đồng HoN nước nhà, HSC 2012 còn là tiền đề, là "bước kiểm tra đầu vào" cho giải đấu lớn hơn rất nhiều trong tương lai gần ngay sau đó - giải đấu HoN Pro League.

Không có quá nhiều sự xáo trộn trong lần tham dự này, lần lượt những đội HoN tại ba khu vực lớn nhất đất nước Hà Nội - Đà Nẵng - Hồ Chí Minh đều tham gia thi đấu. Nếu như trong Hồ Chí Minh là cuộc ganh đua giữa bộ ba VPOP, FriendsForever và Relax, thì ở miền Trung là đội game C4 "tung hoành một phương" và ngoài Bắc là một kẻ hùng mạnh Highlight, theo sát ngay bên dưới là các "cậu bé" GCD xuất sắc.

Kết thúc HSC 2012 với chiến thắng thuyết phục dành cho Highlight, "lửa nhiệt huyết" vẫn còn chính là động lực khiến một giải đấu lớn tiếp theo bắt buộc phải chuẩn bị hoạt động, giải đấu chuyên nghiệp đầu tiên của Heroes of Newerth Việt Nam với cái tên - HoN Pro League.

Tháng 8/2012

HoN Pro League - "Lục vương tranh hùng"

Được trưởng dự án HoN của Garena chính thức khẳng định tại buổi kỉ niệm 1 năm sinh nhật HoN Đông Nam Á ngày 30/6, thông tin về HoN Pro League đã được cộng đồng vô cùng quan tâm. Đối với các game thủ tài năng, HoN Pro League sẽ là lần đầu tiên họ chính thức tham gia một giải đấu mang tính chuyên nghiệp và quy mô, cũng như tiếp cận với quỹ thưởng cực lớn. Với cộng đồng HoN, những bước phát triển lớn mạnh trong thời gian gần đây đã tạo ra nhu cầu được học hỏi cũng như thưởng thức màn trình diễn của các game thủ hàng đầu.

HoN Pro League là cuộc đọ sức không khoan nhượng của 6 đội HoN mạnh nhất Việt Nam, được tuyển chọn từ 6 đội có thành tích tốt nhất tại giải đấu HoN Summer Championship trước đó. Giải đấu diễn ra theo hình thức vòng tròn tính điểm và kéo dài suốt 10 tuần, bắt đầu từ đầu tháng 8 cho tới tận tháng 11, hứa hẹn mang lại những trận đấu cực kì sôi nổi và hấp dẫn!

LỜI KẾT

Cho đến thời điểm hiện tại, HoN Việt Nam đang có những bước đi cực kì vững chắc. Với các hệ thống giải đấu được xây dựng một cách chuyên nghiệp và công phu cùng việc quan tâm và chăm chút tới cộng đồng, tựa game này đang có được những ưu ái nhất định và hứa hẹn trong tương lai, Heroes of Newerth sẽ là một trong những game MOBA thịnh hành nhất tại đất nước hình chữ S.

HỒNG PHƯỢNG

TỰ VIẾT CẨM NANG DÀNH CHO NGƯỜI CHƠI TRONG HEROES OF NEWERTH

Thông thường, để nắm được cách chơi của một hero, chúng ta thường phải thoát ra ngoài và lên mạng tìm đọc các bài viết hướng dẫn, cẩm nang (Guide). Tuy nhiên, ở một trò chơi thế hệ mới như Heroes of Newerth, tính năng dạng này đã được tích hợp sẵn vào trong trò chơi, thậm chí, nếu muốn, bạn còn có thể tự mình viết bài hướng dẫn cách chơi và lưu lại bên trong trò chơi để cộng đồng có thể xem qua, đánh giá và sử dụng nó.

Heroes of Newerth là một tựa game MOBA nổi tiếng trên toàn thế giới. Có cách chơi gần giống với DotA (Defense of the Ancient), Heroes of Newerth sở hữu một hệ thống đồ sộ bao gồm hơn 100 tướng (hero) giúp người chơi có quyền lựa chọn nhân vật sẽ đồng hành với mình trong mỗi trận đấu.

Bộ công cụ viết guide trong HoN tuy được thiết kế đơn giản nhưng cũng khá đầy đủ với các tính năng: thêm hình item, thêm cách cộng skill, các ô miêu tả và hướng dẫn cách chơi hero. Ngoài ra, khi viết xong hướng dẫn, bạn có thể ngay lập tức sử dụng nó trong game sau khi đăng tải nó lên hệ thống guide, còn gì tuyệt hơn phải không nào?

Trong khuôn khổ bài viết dưới đây, tác giả sẽ hướng dẫn chi tiết cho các bạn, làm thế nào để có thể tạo được một guide với tính năng viết guide sẵn có trong game. Cùng với đó là cách sử dụng hệ thống guide ở giao diện Cửa Hàng/Thư viện Tướng.

CHI TIẾT CÁCH SỬ DỤNG TÍNH NĂNG TẠO GUIDE TÍCH HỢP SẴN.

Nhấp chọn nút "Thư viện Tướng" tại giao diện phòng chờ và chọn đúng nút mở giao diện viết guide trong game.

Vị trí nút Thư viện Tướng

Nhấp chọn chính xác nút chức năng

Sau khi nhấp chọn, bạn hãy đợi một chút để hệ thống tải lên giao diện chọn hero để viết guide.

Màn hình chính của giao diện viết Guide

Hình dưới cho ta thấy giao diện chọn hero để viết guide sau khi quá trình tải trên hoàn tất.

Cột bên trái hiển thị danh sách các Hero đang có. Nếu cần viết guide cho Hero nào, bạn hãy nhấp chọn trực tiếp vào Hero đó.

Chọn một hero để viết guide từ cột này!

Cột bên phải hiển thị danh sách các guide Hero bạn đã viết.

Guide đã hoàn thành sẽ hiển thị ở đây

Sau khi nhấp chọn Hero cần viết guide, hệ thống sẽ tải bạn vào giao diện viết guide. Hình dưới là ví dụ về giao diện viết guide.

Cách thiết lập một guide vô cùng đơn giản

Chức năng của cột bên trái ngoài cùng dùng để bạn gợi ý cách lên item cho hero theo từng giai đoạn của trận đấu..

Thêm hướng dẫn lên item ở đây

Cột chính giữa dành để viết vài dòng miêu tả về hero, các hướng dẫn, chú ý khi đi lane trong trận đấu.

Miêu tả sơ về vai trò và cách chơi của Hero

Cột ngoài cùng bên phải sẽ là nơi bạn thiết kế hệ thống lên skill tự động.

Thiết kế bảng lên skill cho hợp lý

Sau khi hoàn thành xong, hãy nhìn lên phần trên cùng. Đây chính là nơi bạn dùng để đặt tên cho guide của mình.

Các tùy chọn để "xuất bản" guid

Công dụng của các nút chức năng theo thứ tự từ trái qua phải lần lượt là:

• Lưu guide vào hệ thống.

• Đăng tải guide lên để cộng đồng có thể bình chọn và sử dụng (X là chọn).

• Xóa bỏ guide đang xem.

Cách sử dụng Guide đã hoàn thành trong trận đấu

Sau khi hoàn tất các bước trên, giờ là lúc để bạn vào trận và tận hưởng thành quả của mình.

Hãy mở giao diện mua item khi vào trận đấu như hình dưới, sau đó chon guide của ban từ danh sách các guide theo hình.

Chọn một guide từ trong danh sách để sử dụng

Bạn bè có thể bầu chọn cho Guide của bạn để lọt vào danh sách các Guide tốt được sử dụng nhiều nhất.

Xem qua các guide của người chơi khác tại giao diện Thư viện Tướng

Hãy tự tạo cho mình những bài Guide riêng, qua đó giúp trình độ cộng đồng ngày càng nâng cao hơn.

HỒNG PHƯỢNG

NHÌN LẠI VÒNG CHUNG KẾT THẾ GIỚI LIÊN MINH HUYỀN THOẠI MÙA GIẢI THỨ 2:

CHUYỆN CỔ TÍCH MANG TÊN "TAIPEI ASSASSINS"

Là nơi quy tụ những đội tuyển chất lượng nhất trên thế giới đến từ các khu vực khác nhau, mùa giải thứ 2 (Season 2) được đánh giá là giải đấu quan trọng nhất đối với các game thủ Liên Minh Huyền Thoại (LMHT). Trải qua nhiều vòng loại khu vực khác nhau, 12 đội LMHT xuất sắc nhất quy tụ tại thành phố Los Angeles, Mỹ, cùng tranh tài cho chức vô địch và giải thưởng tiền mặt lên tới 1 triệu USD.

Tùy vào sự phát triển của từng khu vực mà số lượng đội tham dự vòng chung kết có thể thay đổi. Tại châu Âu, giải Gamescom, đã chọn ra được Moscow Five, Counter Logic Gaming Europe và SK Gaming. Pax Prime ở Bắc Mĩ, chúng ta tìm được 3 cái tên xuất sắc nhất là Team Solomid, Counter Logic Gaming Prime và Dignitas. Ở Trung Quốc, thông qua China Joy, World Elite và Invictus Gaming là những cái tên được chọn ra. Ở Hàn Quốc, thông qua vòng loại khu vực chọn ra được Azubu Frost và NaJin Sword làm 2 đại diện cho mình. Và cuối cùng, ở vòng loại các khu vực Đài Loan – Hồng Kông và Đông Nam Á, 2 cái tên cuối cùng xuất hiện là Taipei Assassins và Saigon Jokers.

SAIGON JOKERS – NHIỆM VỤ ĐẦY KHÓ KHĂN

Mang trong mình niềm tự hào của khu vực Đông Nam Á sau khi đánh bại Singapore Sentinels tại vòng loại khu vực được tổ chức ở Cung Thể thao Tiên Sơn – Đà Nẵng, Saigon Jokers lãnh trách nhiệm "đem chuông đi đánh xứ người" với sự tự tin và quyết tâm cao độ. Sau trận chung kết nghẹt thở để rồi vỡ òa trong cảm xúc khi chiến thắng, Saigon Jokers non trẻ ngày nào đã có thể tự tin đi ra biển lớn. Trước khi diễn ra giải, Saigon Jokers SJ đã có cơ hội hiếm hoi được tập luyện với những đội mạnh hàng đầu châu Âu như SK Gaming hay Moscow Five và đã thu được những kết quả khả quan.

Trận đấu đầu tiên ở giải, SJ gặp phải một đối thủ rất mạnh là NaJin Sword đến từ Hàn Quốc. Đó là một trận đấu mà SJ đã chơi tốt nhưng không thể giành chiến thắng trước một MakNooN quá "siêu nhân". Đây là điều đã được tiên đoán từ trước nên cả đội nhanh chóng lấy lại tinh thần. Gạt thất bại qua một bên, Saigon Jokers tiếp tục bước vào trận đấu với Dignitas với hi vọng sẽ làm nên bất ngờ.

Như một sự đền đáp xứng đáng cho những khán giả canh giờ cả đội thi đấu (8h sáng), SJ thi đấu rất vững vàng trước đối thủ được đánh giá là trên cơ. Trong các pha xử lý và di chuyển, các chàng trai Việt Nam tỏ ra không thua kém so với đối thủ đang đứng hạng 2 khu vực Bắc Mỹ. Sự tự tin và quyết tâm của SJ đã mang về chiến thắng quan trọng cho cả đội, làm nức lòng khán giả theo dõi. Ắt hẳn những ai theo dõi trực tiếp trận đấu đó đều sẽ không thể tin được những gì mình vừa chứng kiến: Một Saigon Jokers trưởng thành.

Đó là một trận đấu mà những "chàng David nhỏ bé" đã tự tay viết lên bản đồ LMHT thế giới cái tên Saigon Jokers như một trong những đối thủ không thể xem thường. Ngay cả khi chuyến phiêu lưu của SJ tại Mỹ kết thúc sau khi thua một Froggen "thần thánh" và một Wickd tinh quái của CLG. eu, những chàng trai Việt Nam vẫn có quyền tự hào về những gì đã làm được. Chung cuộc, Saigon Jokers đứng hạng 9/12 cùng phần thưởng tiền mặt lên đến 50.000 USD.

> Chiến thắng của Taipei Assassins trước đại diện của đế chế e-Sports Hàn Quốc hùng mạnh đã khiến chúng ta phải suy nghĩ: "Phải chăng trật tự thế giới eSports sẽ được sắp đặt lại?"

TAIPEI ASSASSINS – CHUYỆN CỔ TÍCH GIỮA THỜI HIỆN ĐẠI

Câu chuyện cổ tích mà "phần còn lại của châu Á" (theo cái cách mà người ta vẫn nói về eSports ở những nơi ngoài Hàn Quốc) chưa dừng lại ở đó. Saigon Jokers đã dừng lại nhưng Taipei Assassins (TPA) vẫn còn đó. Giành quyền nằm ở bảng hạt giống song vốn ít có cơ hội thi đấu quốc tế, TPA là một ẩn số khó lường.

Và đội đầu tiên vấp phải bài toán TPA chính là NaJin Sword – đội đứng đầu bảng B. Những tưởng với nguồn năng lượng vô tận của MakNooN, NaJin Sword – vốn được đánh giá rất cao – sẽ hạ gục TPA nhanh chóng. Thế nhưng chỉ một mình MakNooN thật sự không đủ để phá vỡ được một tập thể vô cùng chắc chắn như TPA. Trong cả 2 trận đấu, dường như chỉ có thể thấy NaJin Sword thi đấu với một mình MakNooN bởi các đồng đội của anh hoàn toàn mờ nhạt và có phần thua kém đối thủ. Và hiển nhiên, cuộc đối đầu 1v5 chẳng bao giờ đem lại kết quả thắng lợi.

Bộc lộ được phần nào sự đáng sợ trước NaJin Sword, niềm vui của TPA nhiều khả năng bị dập tắt bởi đối thủ tiếp theo của họ chính là ứng cử viên số 1 cho chức vô địch, đội LMHT hùng mạnh tới từ Nga: Moscow Five (M5). Mọi chuyện càng trở nên khó khăn cho TPA khi họ để thua dễ dàng trong trận 1 trước sự bá đạo của bộ đôi Evelynn – Xin Zhao bên phía M5. Thế nhưng, người châu Á vẫn luôn được biết đến với ý chí kiên cường. Ngay khi M5 bộc lộ phần nào sự chủ quan, cơ hội cho TPA đã đến và dĩ nhiên, họ đã không để vuột điều đó.

Từng pha giao tranh với sự chủ động, những bước di chuyển chắc chắn, ưu thế trong các cuộc đụng độ nhỏ đã giúp TPA tìm được thứ vũ khí mạnh nhất của mình: sự tự tin. Và khi gươm đã bén, khiên đã chắc, TPA đã làm nên một cơn "địa chấn" thực sự trước người khổng lồ Moscow Five. Một bài học cho Moscow Five về sự tôn trọng đối thủ cũng như bài học về ý chí chiến đấu của TPA! Tỉ số 2 – 1 dành cho người Đài Loan cùng chiếc vé đầu tiên vào trận chung kết.

Trong khi TPA làm nên lịch sử thì ở trận bán kết còn lại, Azubu Frost tiếp đón đối thủ quen thuộc là CLG.eu. Và dù có để thua trước trận 1, thì với 2 trận đấu áp đảo tiếp theo, Azubu vẫn không mấy khó khăn để đi tới chung kết một cách ngạo nghễ với TPA. Người Hàn Quốc, với sự tự tin rất cao trên từng khuôn mặt, có lẽ đã chắc mẩm chức vô địch trong tay, đặc biệt khi họ đánh bại TPA trong trận đấu đầu tiên mà phần thắng cứ ngỡ đã dành cho TPA.

Nhưng đến lúc này, kịch bản trong trận bán kết với M5 dường như được lặp lại khi TPA – với lối chơi áp đặt quen thuộc – đã ép Azubu đến ngạt thở ở 2 trận đấu tiếp theo rồi vươn lên dẫn 2 - 1. Những nụ cười trên môi người Hàn Quốc dần biến mất và thay thế bằng nét mặt căng thẳng hơn: đối thủ của họ chỉ cách chiếc cúp danh giá một chiến thắng nữa. Đến lúc này, sự ngạo mạn của người Hàn Quốc đã hoàn toàn bị đè bẹp bởi sự khiêm nhường nhưng chắc chắn mà không kém phần mạnh mẽ của TPA. Tiếp tục áp đảo vào chiến thắng trong trận đấu thứ 4, TPA đã viết nên một câu chuyện cổ tích có thật, câu chuyện có tên Taipei Assassins.

Dĩ nhiên, với những gì TPA thể hiện xuyên suốt mùa giải, chiến thắng này chẳng có chút màu sắc cổ tích khi họ chỉ mang đến nỗi sợ hãi cho những đối thủ gặp phải. Tuy nhiên, lại nói đây là một chiến thắng cổ tích vì nó đi ngược lại hết suy nghĩ của các khán giả theo dõi. Chiến thắng của TPA trước một đại diện đến từ đế chế eSports hùng mạnh nhất thế giới đã khiến chúng ta phải suy nghĩ: "Phải chăng trật tự thế giới eSports sẽ được sắp đặt lại?". Đài Loan từng được biết đến như điểm hẹn của các giải đấu eSports lớn thì giờ đây, họ đã tiếp tục viết tên mình trên bản đồ các đội eSports mạnh.

Nhìn những Stanley hay Mistake giương cao chiếc cúp nặng trĩu, ắt hẳn cả thế giới sẽ phải nhìn lại về những định kiến của mình. "Phần còn lại của châu Á" đã làm nên chuyện mà không ai ngờ tới. Bên cạnh đó, sự thành công của các đội LMHT châu Á tại Season 2 cũng phần nào khẳng định rằng đây sẽ chính là mảnh đất khai sinh ra những "kẻ trị vì LMHT" thế giới, và đế chế đó sẽ bắt đầu ngay từ khoảnh khắc này.

Một lần nữa, chúc mừng Taipei Assassins – những sát thủ Đài Bắc vì những bài học trong - ngoài trận đấu mà họ đã để lại cho LMHT thế giới. Chúc họ sẽ tiếp tục thành công ở Season 3! Chúc mừng đội tuyển LMHT Việt Nam đã có màn thi đấu tuyệt vời tại đấu trường quốc tế! Hẹn gặp lại tất cả vào Season 3 năm sau.

HỒNG SƠN

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 30%

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

Hãy gọi (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Bắc, (08) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam hoặc truy cập

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn**

• Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
• Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/10/2012:

SIÊU PHẨM CÔNG NGHỆ MỚI

Siêu phẩm nối tiếp siêu phẩm, tháng 9/2012 đã khiến người dùng bội thực thông tin về loạt "bom tấn" công nghệ mới ra lò, cho thấy xu hướng công nghệ đang nhanh chóng chuyển sang những trang mới.

SẮP PHÁT HÀNH

"ĐÁM MÂY" CHO NGƯỜI DÙNG CÁ NHÂN

Các dịch vụ dữ liệu liên quan đến đám mây đang ngày càng phổ biến, không chỉ ở mức độ tổ chức và doanh nghiệp mà cả ở những người dùng cá nhân. Đám mây như là một trong những giải pháp làm việc và giải trí hiệu quả nhất cho bất cứ ai đang sống trong môi trường "di động". Các vấn đề liên quan đến "đám mây" sẽ được trình bày trong ấn phẩm TGVT sắp phát hành.

Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày 5/11/2012.

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 10/2012

Phần thưởng cao nhất là *thẻ Uniform Huyền thoại đương đại: C.Ronaldo +8* đã thuộc về bạn đọc **NGUYỄN THANH PHƯƠNG** (Tiền Giang, **ĐT: 0167 2929 538**), giải nhì *thẻ Uniform Huyền thoại đương đại: C.Ronaldo +7* đã thuộc về bạn đọc **VY HUYỀN THƯƠNG** (Vũng Tàu, **ĐT: 0128 6393 421**) và giải ba *thẻ Uniform Huyền thoại đương đại: C.Ronaldo +6* đã thuộc về bạn đọc **TRẦN MINH HOÀNG** (Hà Nội, **ĐT: 0164 7418 195**).

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về ***thaodtp@pcworld.***com.vn để biết thủ tục nhận quà.

Thế Giới Game chúc mừng các bạn đọc may mắn và mong những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

BỐC THĂM MAY MẮN

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 11/2012 có cơ hội trúng thưởng:

★ **Giải nhất:** Chuột chơi game Razer Abyssus, miếng lót chuột Razer Goliathus Omega
★ **Giải nhì:** Báu vật vĩnh viễn M4A1 GOLD, Bộ trang bị siêu nhân 3 tháng do VTC Game tặng
★ **Giải ba:** Báu vật vĩnh viễn Desert Eagle Gold do VTC Game tặng.

***THỂ LỆ:**

Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/11/2012.

Kết quả sẽ được công bố trên website: ***thegioigame.vn*** và tạp chí Thế Giới Game số tháng **12/2012 (phát hành ngày 25/11)**.

PHIẾU BỐC THĂM MAY MẮN:

Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Email: .....
Địa chỉ:.....
.....

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3538 0001

Thanh toán cước
ADSL của **FPT**

Làm giàu không khó **chỉ cần có GGold**

Mua bán
Thanh toán nhanh chóng tiện lợi
MỌI LÚC - MỌI NƠI

Chỉ có tại trang **DAILY.GATE.VN**

GIGABYTE™

Card đồ họa chất lượng cao GIGABYTE

Sự Chọn Lựa Tốt Nhất

GV-N65TOC-1GI 1024 MB/ 128 bit GDDR5

Hiệu năng tốt hơn 59.6% so với bản GeForce GTX 650

- Công nghệ GIGABYTE Triangle Cool với quạt 100mm
- Core/Mem clock: 1032 (std 928)/ 5400 MHz
- Hiệu năng tốt hơn 8.6% so với bản GeForce GTX 650 Ti gốc
- Giao tiếp PCI Express 3.0 x16

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn